D&D
ГЛУБОКОВОДЬЕ
ОГРАБЛЕНИЕ ДРАКОНА
DUNGEONS & DRAGONS
Великолепная сокровищница ждёт вас в этом
приключении для величайшей в мире ролевой игры

ГЛУБОКОВОДЬЕ

ОГРАБЛЕНИЕ ДРАКОНА

ВСТУПЛЕНИЕ

Два года назад, когда я прощался с Баровией, вытаскивал себя из глубин Вихря и планировал годовую экспедицию в Чалт, я задался вопросом - куда мы двинемся дальше? Обдумав несколько вариантов, мы решили, что будет здорово вернуться в лоно цивилизации.

Глубоководье: Ограбить Дракона - это охота за сокровищами в городских условиях. Мы уже посещали раньше Глубоководье, но не делали на этом акцент. Умные герои будут уважать городские правила, а вот те, кто выберет для себя роли городских плохишей, будут иметь большие проблемы, так как Город Великолепия является домом для некоторых из самых влиятельных фигур в Забытых Королевствах.

Чарли Сандерс, всю жизнь играющий в DnD, принёс свой опыт работы на телевидении, наполнив историю красочными деталями, ещё за месяц до того, как работа над приключением должна была начаться. Мэтью Мёрсер, которого вы можете знать по шоу *Critical Role*, одолжил нам своё безграничное воображение и помог красочно описать злодеев и их мотивы. Приключения в DnD хороши настолько, насколько хороши злодеи в них и *Глубоководье: Ограбить Дракона* предоставит вам богатый выбор.

Прежде чем отодвинуть занавес и проводить вас в сердце Глубоководья, я хочу поблагодарить Эда Гринвуда за то, что он сделал Город Великолепия таким, какой он есть: волшебным местом, существование которого в реальности желаешь всем сердцем.

Крис Перкинс
Декабрь 2017

НА ОБЛОЖКЕ

В Глубоководье золотая монета называемая «дракон» и кто-то спрятал полмиллиона этих «драконов» в Городе Великолепия. Тайлер Якобсон изобразил злодеев, охотящихся за сокровищем. Да защитят боги тех героев, что встанут на их пути.

ПЕРЕВОД

Pirates of the Sword Coast *(aKa NotaBenoid)*
(truepolymorph, Ed_dy, ArchiDevil, D&D Модно, k1nda и др.)

Предупреждение: Лорды Глубоководья не несут ответственности за избиения, исчезновения, заключение под стражу или уничтожение авантюристов, которые нарушают Свод Законов, как и за действия бехолдера-криминального лорда, недобросовестных дворян, беспринципного дроу-сорвиголовы и злых клонов. Также не беспокойтесь об огромных статуях, разбросанных по городу. Они абсолютно безопасны и не впадали в ярость уже долгие годы.

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в Глубоководье, Корону Севера, где невероятное приключение в городских декорациях вот-вот раскроет для вас свои двери. Наша история начинается со встречи авантюристов в гостинице и таверне Зияющий Портал.

У Волотампа Геддарма, известного исследователя и писателя, есть задание для них – задание, которое вовлечёт героев в жёсткое противостояние двух отнюдь не благородных организаций. Если авантюристы выполнят его просьбу, Воло от души наградит их. Однако куда большая награда спрятана где-то в Городе Великолепия, ожидающая чтобы её обнаружили.

Глубоководье: Ограбить дракона - это приключение для персонажей, начинающих с первого уровня. К концу истории, персонажи будут как минимум 5-ого уровня. Если ты планируешь участвовать в этом приключении как игрок, то сейчас самое время прекратить читать!

Если же ты ищешь приключение для героев более высокого уровня, происходящее в Глубоководье, обратись к книге *Глубоководье: Подземелье Безумного Мага*, которая позволит вам исследовать огромное подземелье под Глубоководьем, известное как Подгорье и проведёт персонажей вплоть до 20-ого уровня.

ОБЗОР ИСТОРИИ

Глубоководье: Ограбить дракона - это классическая охота за сокровищами в декорациях большого города. Сюжет приключения может быть представлен следующими предложениями:

- Полмиллиона золотых монет спрятаны где то в Глубоководье. Много кто знает о тайнике и ищет его. Авантюристы могут присоединиться к охоте и уберечь сокровища от попадания в руки злодеев.
- Городу угрожает растущее напряжение между двумя могучими группировками, готовыми в любой момент перейти к насилию. Жентарим, теневая сеть наёмников и Занатар, бехолдер и криминальный лорд Глубоководья противостоят друг другу. Когда они схлестнутся, персонажи неизбежно будут втянуты в конфликт.

ТАЙНИК ДРАКОНОВ

В Глубоководье золотые монеты называются *«драконы»*. Перед тем как Дагульт Неверембер был смещён с должности Публичного Лорда Глубоководья, он присвоил себе и спрятал в секретном хранилище полмиллиона драконов. В качестве меры предосторожности, он сохранил все знания о местоположении хранилища и методах его защиты, а затем магически стёр их из своего разума и разума своих подчинённых. Волшебник, которому поручили сотворить это, спрятал знания в артефакте, называемом *Камень Голорра*. Волшебник пропал вскоре после этого, а Дагульт спрятал камень в Дворце Глубоководья.

Когда остальные лорды приняли решение о его отставке, Дагульт отправился восстанавливать город Невервинтер. Он немедленно составил план по возвращению *Камня Голорра* и тайного вывоза тайника с драконами из Глубоководья. Его шпионы украли камень из дворца, но были убиты при попытке покинуть город. Камень был украден и переходил из рук в руки как обыкновенное украшение, пока не попал в лапы Занатара.

Камень Голорра это на самом деле магическим образом превращённый аболет. В подобной безжизненной форме аболет всё же может проникать в разум существа, настроенного на камень, как и изменять его воспоминания. Существо, настроенное на камень также может получить информацию из аболета, включая историю о хранилище Неверембера.

Построенное давным-давно дварфами, хранилище защищено от любых форм магического обнаружения и грабительских вторжений. На данный момент оно находится под надёжной защитой взрослого золотого дракона по имени Оринакс, который также является обладателем и защитником *Драконьего Посоха Ахайрона*. Этот могучий посох обладает силой не пускать никаких других драконов в город. В обмен на посох, Оринакс обещал охранять золото до тех пор, пока Неверембер или его верные вассалы не заберут его.

ВОЙНА НА УЛИЦАХ

Под улицами Глубоководья скрывается криминальное подполье, лидер которого бехолдер по имени Занатар. В надежде обрести политическую опору, агенты Жентарима (также известного как Черная Сеть) недавно попытались заключить союз с Гильдией Занатара. За этой попыткой стоял клон волшебника Мэншуна, основателя Черной Сети, который считался давно умершим.

Пока две стороны вели переговоры в логове Занатара, *Камень Голорра* неожиданно исчез из места, куда был спрятан. Бехолдер-параноик обвинил Черную Сеть в краже и убил посланников. Позже Жентарим ответил на эти убийства атакой на аванпост Занатара, который, в свою очередь, принял это как абсолютное подтверждение подлых намерений Жентарима. Теперь вражда между Жентаримом и Занатаром выливается на улицы, угрожая миру и спокойствию всего города.

Кто же на самом деле украл *Камень Голорра*? Ответ: скальный гном Далакар. После того как лорд Неверембер обнаружил местоположение драгоценного камня, он отправил несколько шпионов чтобы украсть его. Далакару

улыбнулась удача там, где многие другие потерпели поражение. Тем не менее, его успех стал же причиной его короткой жизни.

ЗАДАНИЕ ВОЛО

Зияющий Портал будет отправной точкой нашей истории. Волотамп Геддарм один из первых людей, которых герои встречают здесь. Он только что вернулся из рекламного тура, посвящённого его последней книге – *Руководство Воло о Монстрах* и у него есть задание для персонажей.

Один из друзей Воло, симпатичный простофиля по имени Флун Благмар, исчез и очень похоже, что был похищен. Поиски Флуна ведут к открытию, что он был перепутан с кем-то другим и похищен по ошибке, а герои теперь находятся в поисках двух жертв. Настоящей целью похитителей был изгнанный сын Лорда Неверембера – Ренар Неверембер. Агенты Жентарима похитили его в надежде узнать больше о тайнике с «драконами». К сожалению для них, Ренар находится в полном неведении относительно как самого сокровища, так и его расположения. Если герои спасут Ренара, он станет отличным помощником для тех из них, кто надеется прославится в Глубоководье.

За спасение Флуна, Воло вознаградит авантюристов неким документом, подтверждающим право собственности на обветшалое здание в Северном Округе города. Смотрящее на большой тупик, забитый старыми поместьями и магазинчиками, здание когда-то было таверной. В просторной резиденции на верхних этажах обитает дух, которого герои могут упокоить.

ЗАЩИТА АХАЙРОНА ОТ ДРАКОНОВ

Неразвеевамые чары под названием *защита Ахайрона от драконов*, исходящие от Драконьего Посоха где-то под башней Ахайрона в Дворцовом Округе, окутывают всё Глубоководье. Все драконы и драконоподобные существа не могут проникнуть в город (или канализацию под ним) пока существует *защита от драконов*. Эффект не распространяется на гавань и Подгорье.

Однако, любое драконоподобное, к которому прикоснётся *драконий посох Ахайрона* (см. дополнение А), может игнорировать эффект *защиты Ахайрона от драконов* и свободно передвигаться по городу. Эффект длится до повторного прикосновения посохом, либо по истечению длительности действия, определённой его владельцем.

В настоящее время *драконий посох* находится во владении взрослого золотого дракона по имени Оринакс (см. дополнение В), охраняющего сокровищницу под городом.

ОГНЕННЫЙ ШАР!

Проходит время и персонажи, обустраивающие свою жизнь в городе, начинают привлекать внимание разнообразных фракций, которые желают завербовать авантюристов в свои ряды. В конце концов, эта пелена спокойствия вдребезги разбивается огненным шаром, разрывающимся неподалёку от их нового поместья. Охваченные последствиями этого ужасного события, герои пытаются во всём разобраться. Кто бросил *огненный шар* и зачем? Кто был целью? Они могут расследовать инцидент в качестве члена гильдии или фракции, или быть вовлечены по собственным причинам.

Из всех погибших в огне взрыва, лишь один был истиной целью заклинания – шпион Лорда Неверембера, Далакар. Кто бы ни убил несчастного гнома, он владеет теперь *Камнем Голорра*, ключом от клада с драконами. Так или иначе, в зависимости от приобретённых дружеских или враждебных связей в городе, авантюристы оказываются вовлечены в погоню за камнем и сокровищами, которые он охраняет.

ВЫБЕРИ ЗЛОДЕЯ!

На этапе подготовки или в начале приключения тебе нужно самому выбрать главного злодея. Твой выбор определит сезон года, в который будет проходить приключение, также как и противников в некоторых сценах главы 4. Злодей, которого ты выберешь, будет главным противником героев, другие же останутся в тени, но смогут помогать им или мешать.

Другая необычная особенность этого приключения в том, что убить злодеев не является целью героев, а те, в свою очередь, не стремятся убить персонажей игроков. Злодеи охотятся за кладом сокровищ и основная цель авантюристов – уберечь драгоценности от их цепких лап.

Ты можешь менять одного злодея на другого в любое время. Например, если на середине приключения ты решишь, что Джарлакс Бэнр подойдёт вашей истории намного лучше, чем Занатар, ты можешь поменять их местами прямо во время игры и соответствующим образом изменить следующие сцены.

Каждый злодей полностью описан в дополнении В и кратко далее.

ЗАНАТАР

Занатар - параноидальный, страдающий манией величия лорд преступного мира, чья цель состоит в том, чтобы уничтожить всех, кого он рассматривает как пособника действий Жентарима, вернуть *Камень Голорра* и присвоить себе клад "драконов". Его база находится в Подгорье близ Порта Черепа, подземного поселения под Глубоководьем. Подробно логово детализировано в главе 5.

Занатар вполне разумно побаивается Лаэраль Сереброрукую и старается избегать конфликтов с Публичным Лордом Глубоководья, обычно сохраняя жизнь тем, кто работает на неё, Авантюристы, навлёкшие на себя ярость бехолдера,

могут использовать его страх перед Лаэраль как последний аргумент, чтобы избежать неминуемой гибели.

Если ты выбираешь Занатара в качестве главного злодея, приключение происходит весной.

КАССАЛАНТЕРЫ

Викторо и Амалия Кассалантер дворяне Глубоководья и служители тайного дьявольского культа. Кассалантеры планируют использовать клад "драконов", чтобы выкупить у Асмодея души своих детей, которые они продали ему в обмен на власть. Под их поместьем, Виллой Кассалантер, находится тайный храм Асмодея, детализированный в главе 6.

Кассалантеры скорее будут стараться сбить персонажей со следа и разрушить их репутацию, а не убить. Викторо и Амалия полагаются на защиту, которую им представляет их аристократический статус и Городской Дозор на пороге дома это последнее чтобы они хотели видеть.

Если ты выбираешь Касалантеров как главных злодеев, то приключение происходит летом.

ДЖАРЛАКС БЭНР

Джарлакс Бэнр – дроу-сорвиголова и тайный Лорд Лускана, Города Парусов. Джарлакс рассчитывает использовать клад драконов чтобы купить себе путь в Альянс Лордов, организацию городов, выступающих единым фронтом против угроз мирному существованию.

Джарлакс также хочет завладеть *Посохом Ахайрона*, дабы использовать его как аргумент в переговорах . Под магической личиной человека-капитана Зардоза Зорда, Джарлакс руководит странствующим карнавалом «Ярмарка Дев Моря». Его логово на борту субмарины *"Алый Марпенот"*, которая находится в гавани Глубоководья под стоящим на рейде флагманом его флотилии, детализировано в главе 7.

Джарлакс наслаждается, сея замешательство в стане врагов; радуется, наблюдая тщетные попытки искателей приключений расстроить его дела; и особенно любит видеть лица незадачливых авантюристов, когда он, в конце концов, берёт над ними верх. Однако он не испытывает никакой жалости к тем дуракам, что осмеливаются ему угрожать. Будучи вовлечённым в бой, он быстро и жестоко убьёт кого-нибудь, что будет примером для остальных, а затем чинно удалится.

МЭНШУН

Клон волшебника Мэншуна, одного из основателей Жентарима, скрывается в Глубоководье. С помощью клада драконов он мечтает заполучить власть над городом, используя золото, чтобы подкупить Тайных Лордов и самому стать Публичным Лордом. Помимо этого, он желает вернуть контроль над Черной Сетью. Мэншун обитает в Башнях Колат, домом волшебника в Торговом Округе. Его убежище описано в главе 8.

Мэншун создаёт копии себя, используя заклинание *подобие* и прилагает большие усилия, чтобы скрыть свою личность. Прежде чем его планы претворятся в жизнь, он остаётся в тени, не привлекая внимания врагов, стремящихся помешать ему. Мэншун избегает ненужных конфронтаций с авантюристами, однако вошедшие в его внепространственное убежище навлекут на себя его гнев.

Если вы выберете Мэншуна, в качестве антагониста, приключение будет происходить зимой.

ВРЕМЕНА ГОДА

Приключение разворачивается в течение определённого времени года, в зависимости от того, кого вы выберете антагонистом. Если посреди приключения вы решите сменить злодея, не стоит менять сезон, если только герои не решат провести в простое достаточное количество времени, чтобы сменилось время года.

Весна

Весна в Глубоководье обычно холодная и слякотная. Проливные дожди могут беспрерывно идти несколько дней. Плотный туман, расстилающийся под покровом ночи, часто не рассеивается до полудня. По мере приближения лета и улучшения погодных условий, в город прибывает всё больше гостей, и улицы становятся заметно более оживлёнными.

Лето

Лето в Глубоководье очень приятное и комфортное, это прекрасно время для горожан и гостей чтобы собраться на природе. Магазины процветают более чем в любое другое время года. Иногда, однако, потоки горячего воздуха приходят с юга и душным покрывалом опускаются на северную и восточную часть города. Летний зной может длится днями или даже неделями, сильно снижая активность жителей Глубоководья, не привыкших к такой жаре.

Осень

Телеги с продуктами с близлежащих ферм прибывают в Глубоководье осенью. Без этих даров природы, горожане бы умерли от голода во время зимы. Холодные воющие ветра напоминают горожанам о ближущейся зиме.

Зима

Зима в Глубоководье сурова. Когда город уже окружён сугробами и лёд сковывает гавань, торговля прекращается и город закрывает свои ворота. Самые смелые горожане всё ещё собираются в местных тавернах и на городских фестивалях, но совсем немногие решаются выйти за его стены.

ФАЭРУНСКИЙ КАЛЕНДАРЬ

В Фаэрунском календаре двенадцать месяцев, которые слегка напоминают месяцы Грегорианского календаря. В каждом месяце по тридцать дней, которые разделены на три десятидневные недели (каждая из которых называется декада). Пять праздников, проходящих каждый год, не учитываются при подсчёте дней месяца. Каждые четыре года, праздник Щитового Схода добавляет в календарь високосный день, следуемый сразу за ночью Разгара Лета. Таким образом, эти дни составляют цикл, похожий на Земной: три года по 365 дней и один високосный год.

Месяцы. **Фаэрунские месяцы – Хаммер, Альтуриак, Чес, Тарсах, Миртул, Киторн, Флеймрул, Элеасис, Элейнт, Марпенот, Уктар и Найтол.**

Ежегодные праздники. **Ежегодные праздники – Макушка Зимы (между Хаммером и Альтуриаком), День Зеленотравья (между Тарсахом и Миртулом), Разгар Лета (между Флеймрулом и Элеасисом), Праздник Урожая (между Элейнтом и Марпенотом) и Пир Луны (между Уктаром и Найтолом).**

ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Чтобы провести это приключение, тебе понадобятся следующие книги пятого издания правил D&D: *Книга Игрока, Руководство Мастера Подземелий*, а также *Бестиарий. Путеводитель по Побережью Меча* будет полезен, но не обязателен.

Текст, заключённый в отдельном окне как этот, необходимо зачитать вслух, или перефразировать для игроков, когда их персонажи впервые прибывают в локацию или оказываются в определённой ситуации, как описано в тексте.

В *Бестиарии* содержатся описания и характеристики большинства существ, встречающихся в этом приключении. Всё, что необходимо знать ты найдёшь там, либо в примечании Б. Название монстров, выделенное **жирным** шрифтом, укажет тебе, если необходимо обратиться к *Бестиарию*, если только текст приключения вместо этого не отсылает к дополнению о монстрах этой книги.

Заклинания и предметы экипировки, упомянутые в приключении, описаны в *Книге Игрока*. Магические предметы – в *Руководстве Мастера Подземелий*, за исключением тех случаев, когда текст приключения отсылает к описанию предмета в дополнении А.

Аббревиатуры, встречающиеся в этой книге:

ОЗ – Очки Здоровья
КД – Класс Доспеха
Сл – Сложность
ОП – Очки Опыта
Пм – Платиновая Монета (Солнце)
Зм – Золотая Монета (Дракон)
Эм - Электрумовая Монета (Таол)
См – Серебряная Монета (Осколок)
Мм – Медная Монета (Клюв)
НПС – Персонаж Мастера

ЗД – Законно-Добрый
ХД – Хаотично-Добрый
НД - Нейтрально-Добрый
ЗН – Законно-Нейтральный
Н – Нейтральный
ХН – Хаотично-Нейтральный
ЗЗ – Законно-Злой
ХЗ – Хаотично-Злой
НЗ – Нейтрально-Злой
ДМ – Мастер Подземелий

ВДОХНИ ЖИЗНЬ В ГЛУБОКОВОДЬЕ

Очень много уже было написано о Глубоководье. В этой книге представлено много информации о городе, но она никак не ограничивает тебя. Украшай и изменяй город как захочется. Твоя версия Глубоководья – лишь одна из версий, делающая твою компанию уникальной.

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Глубоководье: Ограбить дракона начинается со вступительного приключения, призванного познакомить персонажей игроков с Глубоководьем и дать им повод участвовать в дальнейших событиях (главы 1 и 2), после чего следует захватывающая погоня за сокровищами (главы 3 и 4), а в главах с 5-ой по 8-ую подробно описаны логова злодеев.

В первой главе персонажи пребывают в таверну Зияющий Портал, где Воло даёт им задание. Это простая спасательная миссия включает в себя неожиданный поворот, связанный с ошибочным определением личности. Если авантюристы справятся с заданием, Воло наградит их весьма ценным имуществом.

Во второй главе персонажи прибывают в свой новый дом в Аллее Черепа Тролля и привлекают внимание фракций, которые стараются завербовать их для специальных миссий.

XVI

Под сияющим над гаванью Глубоководья солнцем

Глава три начинается через пару дней или даже пару недель, что даёт персонажам время привыкнуть к городу и уладить свои собственные дела. Взрыв гремит на Аллее Черепа Тролля и дальнейшее расследование очень быстро вовлекает персонажей в конфликт с некоторыми второстепенными злодеями и заканчивается кровавой стычкой в аристократическом поместье.

В четвёртой главе персонажи стараются преуспеть в погоне за золотом. События и их порядок в этой главе зависят от того, какого злодея ты выбрал. Глава заканчивается исследованием сокровищницы Лорда Неверембера и решающим поединком с её стражем – золотым драконом. Самая главная задача персонажей состоит в том, чтобы сокровище не попало в руки плохих парней и если всё пойдёт хорошо, кое-какое золотишко достанется и героям. Если же персонажи попытаются забрать всё себе, то их ждут очень, очень суровые времена.

Главы с пятой по восьмую описывают логова злодеев и могут быть использованы в любой момент приключения и в любом порядке, либо не быть использованными вообще. У персонажей могут быть разные причины чтобы посетить одно или несколько убежищ по ходу приключения. Чтобы помешать злодеям и разрушить их планы, игрокам не обязательно вторгаться в их логова или побеждать в открытой схватке, так что вполне возможно закончить приключение, вовсе не коснувшись этих глав.

Будь готов быстро вносить коррективы по ходу приключения, если персонажи окажутся в логове злодея до завершения четвёртой главы, так как испытания, которые ждут их внутри каждого логова, превосходят возможности персонажей ниже пятого уровня. Ты можешь деликатно повести героев в другом направлении, дать лёгкий намёк, который предостережёт умных игроков или сделать смертельные стычки чуть легче. Помни, что злодеям нужно лишь помешать, они не так склонны вступать в драки и игрокам не нужно стараться убить их.

Побеждённых героев скорее оставят без сознания, чем убьют. Такой персонаж может очнуться в подворотне, в канализации или в тюремной камере, со своим снаряжением или без него. А может очнуться живым и здоровым в частной резиденции одного из дружественных НПС, который позаботился о нём и вытащил из передряги.

КРАТКИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ВОЛО ПО ГЛУБОКОВОДЬЮ

В отдельной главе этой книги «Краткий Путеводитель Воло по Глубоководью» дан обзор Города Великолепия. Если ты незнаком с Глубоководьем, прочти эту главу прежде, чем проводить приключение. Ты также можешь дать прочитать эту главу своим игрокам, чьи персонажи уже знакомы с городом.

ЖИЗНЬ В ГЛУБОКОВОДЬЕ

Вести городские приключения бывает весьма трудно, особенно, если твои игроки склонны к странствиям. Чтобы удержать персонажей в городе, где происходят все основные события, нужно чтобы они чувствовали себя как дома. Так что вот несколько подсказок, о которых стоит помнить:

- В Глубоководье можно купить или продать почти всё что угодно и нет необходимости путешествовать куда-то ещё в этих целях.
- Жители Глубоководья почитают героев и большинство из самых уважаемых горожан являются бывшими искателями приключений. За время своего существования город бесчисленное количество раз был спасён искателями приключений.
- Никто не хочет, чтобы герои, которые инвестируют в экономику города, покидали его. Когда твои игроки придумают предысторию для своего персонажа, подтолкни их пустить корни в Глубоководье. В дальнейшем, по ходу приключения, игроки будут вознаграждены имуществом и возможностью присоединиться к местным фракциям и гильдиям.

НАРУШЕНИЕ ЗАКОНА

Глубоководье город сурового закона и быстрого правосудия. Авантюристы, одержимые убийствами и грабежами долго не протянут в Городе Великолепия. Наказания за нападения, поджоги, грабежи и убийства суровы и не принимают во внимание причину преступления.

Если персонажи желают узнать больше о преступления и наказаниях в Глубоководье, выдай им лист Свода Законов из дополнения С.

Персонажи, открыто совершающие преступления, будут быстро загнаны в угол и арестованы членами Городского Дозора. Ответственные за преступления предстанут перед магистром, вершащим суд. Адвокаты могут выступать от лица персонажей, если у тех есть друзья среди влиятельных НПС и фракций. Например, агенты Альянса Лордов с большой долей вероятности могут быть прощены за свои преступления, если Лаэраль Сереброрукая, Публичный Лорд Глубоководья, поможет снять с них обвинения.

Маршрутная карта приключения

Глава 1: Друг в беде
Воло даёт авантюристам задание и особняк в награду за него.

Глава 2: Аллея Черепа Тролля
Авантюристы устраиваются в особняке и встречаются с соседями.

Глава 3: Огненный шар
Авантюристы расследуют взрыв огненного шара в Аллее Черепа Тролля.

Глава 4: Погоня за драконами
Погоня за сокровищами приводит авантюристов к Хранилищу Драконов.

Логова злодеев

Глава 5: Весенняя лихорадка
Авантюристы вторгаются в логово Занатара под городом и встречаются с бехолдером лицом к лицу.

Глава 6: Адское лето
Авантюристы врываются в особняк дома Кассалантер и раскрывают дьявольские секреты.

Глава 7: Падение маэстро
Авантюристы поднимаются на борт корабля Джарлакса и узнают секреты Ярмарки Дев Моря.

Глава 8: Зимние чары
Авантюристы ищут клона Мэншуна в башне Колата и находят его внепространственное убежище.

Предыстория

Кража золота
Лорд Дагульт Неверэмбер присваивает себе полмиллиона драконов и прячет их в Хранилище Драконов.

Создание Камня
Дагульт нанимает волшебника, чтобы создать *Камень Голорра*, затем прячет артефакт во Дворце Глубоководья.

Отстранение Дагульта
Дагульт покидает Глубоководье, чтобы восстановить Невервинтер, и его отстраняют от должности Публичного Лорда Глубоководья.

Камень украден
Камень Голорра украден из Дворца Глубоководья и переходит во владение Занатара.

Камень снова украден
В то время, как Женты, верные Мэншуну, стараются создать союз с Занатаром, камень крадут снова.

Окончание союза
Вспыхивает война: Занатар обвиняет Жентов в краже *Камня Голорра*, чего они на самом деле не делали.

Побег Далакара
Далакар, гном-вор, работающий на Дагульта, пытается вынести *Камень Голорра* из Глубоководья.

Гибель Далакара
Заклинание *огненный шар* убивает Далакара. Урстул Флоксин крадёт *Камень Голорра* с его трупа.

Учитывая, как строго в Глубоководье соблюдаются законы, приключение может закончится, когда один или более персонажей будут изгнаны, приговорены к нескольким годам тяжкого труда, заключены в тюрьму или казнены. Если приключение закончится так – что же, так тому и быть. Остаётся надеется, что твоя следующая группа будет мудрее.

АРЕСТ ПЕРСОНАЖЕЙ

Когда уполномоченные лица появляются чтобы арестовать персонажей за нарушение закона, ты можешь по разному представить процедуру ареста.

Первый подход, это разыграть сцену с офицерами Городского Дозора, прибывшими арестовать персонажей. Преимущество этого подхода в том, что персонажи могут выбрать – сдаться тихо или сопротивляться. Недостаток в том, что ситуация может вызывать у игроков реакцию «бей или беги» и возможность разрешить конфликт мирным путём не придёт им на ум, что переводит персонажей в разряд беглецов. Если в команде один или более персонажей скрываются от закона, такой исход весьма вероятен. Чтобы смягчить этот недостаток, ты можешь позволить беглецам придумать союз с НПС, который поможет им очистить их имена.

Если угрозы ареста навевают скуку на игроков, ты можешь использовать второй подход - просто объявлять игрокам, что один или несколько их персонажей были арестованы. Ты можешь описать процедуру ареста, последующего задержания и судебного разбирательства. Минус такого подхода в том, что у игроков нет контроля над ситуацией. (Если чувство беспомощности, свалившееся на игроков, не будут весёлым, то оно будет бесспорно реалистичным.) Дабы смягчить недостаток этого подхода, ты можешь позволить игрокам совершить проверку навыков дабы повлиять на исход ситуации. Для примера, успешная проверка Харизмы (Убеждение) позволит игрокам дать взятку должностному лицу или посеять достаточно сомнения в мозгу судьи, что позволит получить шанс на освобождение.

ИМЕНА НЕИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

У важных неигровых персонажей этого приключения уже есть имена, но большинство второстепенных их не имеют. Если у тебя возникнут проблемы с придумыванием имён, то *Руководство Занатара* обо Всём содержит дополнение с таблицами, которое ты можешь использовать чтобы генерировать случайные имена для НПС человеческой и других рас.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Если твои игроки будут создавать персонажей первого уровня для этого приключения, то рассмотри возможность провести нулевую сессию перед началом основного сюжета. Посвятите её созданию персонажей, сбору команды,

придумыванию предысторий и причин, почему персонажи игроков решили собраться вместе и встать на путь приключений.

СОБЕРИТЕ КОМАНДУ

Таверна Зияющий Портал очень популярное заведение среди искателей приключений. И если у тебя нет идеи получше, пусть персонажи игроков будут знакомы с этим местом как будто они уже встречались там друг с другом раньше. Если кто-то из персонажей только недавно прибыл в город, замани его в Зияющий Портал слухами или личным приглашением от Воло.

Чтобы Зияющий Портал был знакомым, приятным и желанным местом для персонажей, дай своим игрокам копию листа «Знакомые Лица Зияющего Портала» из дополнения С. Пусть каждый из игроков выберет одного НПС с которым его персонаж уже знаком и находится в дружественных отношениях. Дополнительная информация об этих НПС будет приведена в конце этой инструкции.

ПОКУПКА СНАРЯЖЕНИЯ НА 1-ОМ УРОВНЕ

Всё снаряжение из Главы 5 *Книги Игрока* доступно для покупки в Глубоководье по стандартным расценкам.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Игроки, не желающие использовать предыстории из *Книги Игрока*, могут найти несколько интересных вариантов в *Путеводителе по Побережью Меча*: Городской стражник, учёный-затворник, придворный, представитель фракции, дальний путешественник, наследник, ветеран наёмник, городской охотник за головами и дворянин Глубоководья. Если ты допускаешь использование этой книги для своей компании, сделай эти предыстории доступными для игроков.

Дворянские Семьи Глубоководья

Свыше сотни благородных семейств называют Глубоководье своим домом. Описанные ниже благородные дома будут хорошим выбором для персонажа с предысторией Благородный из *Книги Игрока* или Дворянин Глубоководья из *Путеводителя по Побережью Меча*.

Дом Амкатра. Амкатры, семья Тетирианцев, специализируются на разведении и тренировке лошадей, скотоводстве, виноделии и оружейной деле. Девиз семьи – «Мы растопчем наши проблемы». Семья владеет большим поместье в Северном Округе, на восточной стороне Высокой Дороги между улицей Хассантира и Улицей Тарната.

Дом Маргастр. Род Маргастр, семья Иллусканцев, занимается транспортировкой и торговлей грузами большими партиями . Дом также известен своей выдающейся историей магических искусств. Девиз семьи – «Всеобъемлющая железная хватка». Поместье семьи располагается между Аллеей Убитого Матроса и Аллеей Разбитого Горшка с Северном Округе.

Дом Филанд. Род Филандов, семья Ташуларов, специализируется на отлове и продаже монстров. Монстры, которых нельзя использовать в качестве домашних питомцев или охранников, продаются на бойцовые арены или используются для получения мяса, костей и кожи. Филанды часто спонсируют экспедиции искателей приключений и охотников за головами, а их девиз – «Мы овладеваем вашими страхами». Поместье Филанд располагается на Медной Улице к западу от Высокой Дороги, между улицей Джультуна и Торговым Путём в Северном Округе.

Дом Рознар. Изгнанный однажды из Глубоководья за контрабандистскую деятельность, практику рабства и другие преступления, этот Тетирианский род старается теперь смыть с себя дурную репутацию и преодолеть тёмное прошлое. На данный момент семья сконцентрирована на легальном бизнесе по продаже драгоценных камней и виноделии. Девиз семьи – «Мы высоко летаем и стремительно пикируем ». Вилла Рознар располагается на Громовом Пути, между Медной и Щитовой улицей в Морском Округе, к западу от Высокой Дороги. Леди Эслив Рознар (смотри «Чёрная Гадюка» в дополнении В) также является членом этого дома, хотя скрывает свои плутовские выходки и личность за маской.

ЧЛЕНСТВО В ГИЛЬДИИ

Любой персонаж с предысторией Гильдейский Ремесленник может бесплатно стать членом одной из гильдий Глубоководья на его выбор . Закон обязывает всех волшебников, способных творить заклинания, регистрироваться в Бдительном Ордене Волшебников и Защитников, дабы город мог призвать их на защиту в час нужды.

Самые значимые гильдии Глубоководья перечислены в списке ниже. Воровские гильдии вне закона в Глубоководье, а Гильдия Занатара является на самом деле не гильдией, а фракцией (смотри "Фракции Глубоководья").

Чтобы вступить в гильдию кандидат должен обладать подходящей предысторией, соответствующим статусом или умениями, которые ценит гильдия. Например, персонаж с предысторией Моряк будет с радостью принят в Гильдию Мореходов. Можно заниматься ремеслом или работать по профессии не являясь членом гильдии, но такая независимость имеет свою цену. Гильдии делают всё возможное, чтобы заманить в свои ряды новичков, которые будут платить членские взносы и активно мешают малому бизнесу, вплоть до разорения его владельцев. Пекарь, отказавшийся от вступления в гильдию Пекарей, в один миг может оказаться отрезанным от поставок муки, а волшебнику,

отказавшемуся вступать в Бдительный Орден Волшебников и Защитников, будет отказано в посещении местных мудрецов, библиотек и использовании прочих полезных ресурсов.

Гильдии взимают со своих членов различные ежемесячные или ежегодные взносы. Для простоты можно заранее оплатить взносы в гильдию в размере 1 зм за месяц или 10 зм за год. Гильдия может исключить из своих рядов любого по ряду причин, не последней из которых является неуплата взносов.

Гильдии Глубоководья

Гильдия Пекарей	Гильдия Плотников, Кровельщиков и Штукатуров
Гильдия Водопроводчиков и Сантехников	Гильдия Бочарников
Совет Фермеров-Бакалейщиков	Совет Хористов, Музыкантов и Изготовителей музыкальных инструментов
Гильдия Ассенизаторов	Братство Стрелы и Болта
Братство Извозчиков и Кучеров	Братство Трактирщиков
Братство Столяров, Тарщиков и Плотников	Братство Торговцев Рыбой
Гильдия Аптекарей и Целителей	Гильдия Мясников
Гильдия Фонарщиков и Свечников	Гильдия Искусных Скульпторов
Гильдия Стеклодувов, Стекольщиков и Изготовителей Зеркал	Гильдия Каменотёсов, Каменщиков, Гончаров и Плиточников
Гильдия Оловянных Мастеров и Литейщиков	Гильдия Лодочников
Гильдия Шутов	Гильдия Ювелиров
Гильдия Прачек и Гладильщиков	Гильдия Корзинщиков и Плетенщиков
Гильдия Живодёров и Кожевников	Благородный Орден Уличных Чернорабочих
Гильдия Мореходов	Орден Самых Старательных Кузнецов и Ковальщиков
Лига Усердных Изготовителей Парусов и Канатов	Великолепнейший Орден Ткачей и Красильщиков
Орден Сапожников и Башмачников	Орден Мастеров Кораблестроителей
Орден Мастеров Портных, Перчаточников и Торговцев Тканями	Гильдия Шорников и Седельников
Гильдия Писцов, Секретарей и Клерков	Важный Орден Признанных Скорняков и Торговцев Шерстью
Орден Великолепных Бронников, Замочников и Мастеров по Металлу	Гильдия Конюхов и Коновалов
Гильдия Книготорговцев	Гильдия Картографов, Топографов и Чертёжников
Гильдия Пивоваров, Виноделов и Виноторговцев	Гильдия Телегостроителей и Каретных Дел Мастеров
Бдительный Орден Волшебников и Защитников	Гильдия Колесников

Очки Славы

В приключении присутствуют дополнительные задания, доступные только тем, кто присоединился к фракциям, описанным дальше. Ты можешь использовать опциональные правила очков славы , описанные в Главе 1 *Руководства Мастера* чтобы отслеживать продвижение персонажа и его ранг во фракции. В *Руководстве Мастера* можно прочитать как называются разные ранги у Арфистов, Изумрудного Анклава, Альянса Лордов, Ордена Латной Рукавицы и Жентарима. Названия рангов для Бреган Д`Эрт, Серой Стражи и Гильдии Занатара приведены ниже, как и очки славы, требующиеся для их заработка.

***Бреган Д`Эрт:*** **Орбб (рядовой, 1), Киорлинорбб (капрал, 3), Кхал`аббил (сержант, 10), Малласаргтлин (лейтенант, 25), Иларэт (капитан, 50).**

Серая Стража: **Посвящённый Серой Руки (1), Сын Серой Руки (3), Сеньор Серой Руки (10), Адепт Серой Руки (25), Защитник Глубоководья (50).**

Гильдия Занатара: **Ловчий Ока (1), Агент Ока (3), Рука Ока (10), Большой Босс (25), Правая Рука Ока (50).**

ЧЛЕНСТВО ВО ФРАКЦИИ

Персонажи с предысторией Агент Фракции (описана в *Путеводителе по Побережью Меча*) могут выбрать фракцию, к которой будут принадлежать (смотри «Фракции в Глубоководье» ниже). Персонажи с другими предысториями могут присоединиться к одной из фракций в конце первой главы.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Ты можешь отслеживать опыт, получаемый персонажами, или просто награждать их уровнем по достижению определённых точек в приключении. В идеале, персонажи, проходящие главы приключения, должны быть рекомендуемого уровня, как это описано в таблице ниже.

РЕКОМЕНДУЕМЫЙ УРОВЕНЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

Глава	Рекомендуемый уровень
Друг в Беде	1-ый – 2-ой
Аллея Черепа Тролля	2-ой
Огненный Шар	3-ий
Погоня за Драконами	3-ий – 4-ый
Весеннее Безумие	5-ый и выше
Адское Лето	5-ый и выше
Осень Маэстро	5-ый и выше
Зимние Чары	5-ый и выше

Если ты решишь отслеживать очки опыта, можно чуть замедлить прогрессию персонажей в уровне и не выдавать опыт до подходящего момента. В противовес, ты можешь ускорить получение уровней, награждая дополнительным опытом за завершение заданий, хороший отыгрыш или успешное избегания смертельных ловушек.

Каждая такая награда должна приносить не больше опыта, чем убийство монстра того же уровня опасности, что и уровень персонажей сейчас. Например, адекватная специальная награда для команды авантюристов 2-ого уровня будет 450 опыта, столько персонажи заработали бы за победу над монстром 2-ого уровня. Если ты считаешь отслеживание очков опыта слишком утомительным и неэффективным, используй систему поэтапного получения уровней и обращайся к таблице «Рекомендуемый уровень персонажа» за информацией.

ФРАКЦИИ ГЛУБОКОВОДЬЯ

Множество разнообразных фракций пустили свои корни в Глубоководье. Каждый персонаж с предысторией Агент Фракции (описана в *Путеводителе по Побережью Меча*) может выбрать одну из организаций, представленных ниже, к которой будет принадлежать, при условии, что персонаж соответствует необходимым требованиям.

Если ты используешь опциональное правило, описанное в Главе 1 *Руководства Мастера Подземелий*, позволь игрокам, выбравшим предысторию Агент Фракции для своих персонажей, бросить к4 и определить как много у них будет очков славы на начало приключения. Смотри врезку «Очки Славы» для дополнительной информации.

У персонажей с другой предысторией будет возможность вступить во фракции позже по ходу приключений. Персонаж должен удовлетворять требованиям, чтобы быть принятым в ряды организации и начинает с количеством очков славы равным нулю.

Зарабатывая очки славы, персонажи получают возможность обратиться за помощью и поддержкой к влиятельным членам фракций, к которым принадлежат. Чем выше слава персонажа, тем качественнее и быстрее поддержка. Персонажи, не являющиеся членами фракции, но поддерживающие её интересы, также могут быть удостоены помощи. Описание фракций ниже включает советы, каким образом помощь может проявляться.

Ты решаешь степень того насколько весомая помощь будет оказана, ориентируясь на то, как ценен и важен каждый персонаж для его фракции. Например, если персонажи заручатся доверием Лаэраль Сереброрукой и о её помощи персонажам станет известно общественности, члены Бреган Д`Эрт могут тоже начать поддерживать персонажей чтобы Джарлакс Бэнр мог втереться в доверие Публичному Лорду Глубоководья.

БРЕГАН Д'ЭРТ

Персонаж должен быть дроу, желательно мужчиной, чтобы присоединиться к группировке.

Бреган Д`Эрт это организация наёмников, изначально созданная наиболее презираемыми и опозоренными дроу-изгоями, чьи семьи были уничтожены. Их лидер, Джарлакс Бэнр всегда в поиске новых членов и верность в них он ценит превыше всего. Почти все члены Бреган Д`Эрт – мужчины, потому что женщины-дроу очень редко унижаются до подчинения мужчинам.

Женщина-дроу может заслужить место во фракции, убедив Джарлакса что она не приемлет матриархат общества дроу и будет ценным членом их братства. Джарлакс также нанимает работников не-дроу, но ни один из них не знает на кого работает и они не являются важными членами организации.

Бреган Д`Эрт использует один из легальных бизнесов Джарлакса – Ярмарку Дев Моря – на глазах у всего Глубоководья. Ярмарка Дев Моря это три карнавальных корабля (*Франт, Сердцеед* и *Буян*) экипированных замаскированными дроу и служащих домом для разнообразных исполнителей (музыкантов, акробатов, актёров и прочих). Грузом кораблей являются по большей части платформы и фургоны, которые позволяют быстро устраивать фестивали в разных точках города. Дроу использует эти представления чтобы отвлечь внимание от своей незаконной деятельности.

Под магической личиной яркого Иллусканского капитана Зардоза Зорда, Джарлакс ведёт дела со своего флагманского корабля – Франта, и подводной лодки *Алый Марпенот*, спрятанной под ним. Он полагается на трёх дроу-стрелков – Фелректа Лафина, Кребига Маскилира и Солуна Зибриндаса, выполняющих большую часть грязной работы в городе. Для более полной информации о Джарлаксе и его лейтенантах смотри дополнение В.

Члены Бреган Д`Эрт хорошо умеют внедряться в криминальные организации. Советник Занатара, дроу по имени Нарл Зибриндас (смотри дополнение В), на самом деле шпиона Бреган Д`Эрт.

Помощь от Бреган Д`Эрт может прийти разными путями:

- Искатели приключений получают маленький, неподписанный чёрный мешочек с монетами от неизвестного отправителя.
- Искатели приключений получают приглашение на обед от Зардоза Зорда, который состоится на его флагманском корабле. Во время трапезы Джарлакс оценивает авантюристов и предлагает свою помощь, если им удалось впечатлить его.
- Члены Бреган Д`Эрт подкупают или тихо избавляются от личностей, которые угрожают авантюристам (обычно не спрашивая разрешения).

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Персонаж должен демонстрировать свой интерес к защите природы и естественного порядка, чтобы присоединиться к Изумрудному Анклаву. Друиды и Следопыты особенно приветствуются в этой фракции.

Глубоководье стало домом для нескольких членов Изумрудного Анклава, которые ищут возможностей привнести гармонию в отношениях природы и цивилизации. Члены организации, живущие в Глубоководье, помогают страже в борьбе с неестественными угрозами, включая абберации и нежить. Они также присматривают за Городом Мёртвых (открытое кладбище Глубоководья) и городскими парками.

Членов Изумрудного Анклава можно найти в Фальконмере, вилле аристократов в Южном Округе, и в «Садах и Медоварне Снубидлов» в Подутёсье.

Стены Фальконмере окружают сказочные сады, а здания скрыты мхом и плющом. Местом владеют потомки двух богатых семей – Тармсы (старожилы Глубоководья) и Фальконы (предки Кормирцев). Почти всё своё время они путешествуют и вверили поместье в руки полуэльфа-смотрителя по имени Меланор Феллбранч. Он служит Джери Фалькон, благородной женщине, ставшей Избранной и служащей Миеликки, божественной леди леса.

Владельцы «Медоварни и Садов Снубидла» - семья полуросликов, среди которых старый друид по имени Блоссом Снубидл. Младший сын Блоссома, Дэшер, пропал в Глубоководье около шести месяцев назад. Он заразился ликантропией и стал членом банды веркрыс под название Шард Шаннеры.

Помощь от Изумрудного Анклава:

- Члены Анклава делятся с персонажами информацией, которую они получили, магически общаясь с городскими животными.
- Меланор Феллбранч (смотри «Изумрудный Анклав») обеспечивает уход и корм животным персонажей, забирая их в Фальконмере.

- Один из искателей приключений получает сверхъестественный дар (Сверхъестественные дары, Глава 7 в *Руководстве Мастера Подземелий*) пожалованный ему Джери Фалькон («Изумрудный Анклав»).

СЕРАЯ СТРАЖА

Желающие присоединиться к Серой Страже, сперва должны стать членами Серой Руки. Тот, кто служит в Городской Страже или Городском Дозоре сможет присоединиться, как и персонажи, желающие принести священную клятву защищать Глубоководье, законы города, его горожан и их жизни. Персонажи, подающие надежду, могут быть приглашены в Серые Руки, фракцию под надзором Чёрного Посоха, Важры Сафар. Члены Серой Руки выполняют поручения, полученные от Важры.

Серая Стража это элитное подразделение специальных сил, набранное из состава Серой Руки. Серая Стража принимает лучших из лучших и боевое мастерство её членов сравнится только с их преданностью городу. Персонажи не могут начать своё приключение в качестве члена Серой Стражи, но они могут заработать этот почётный статус.

Когда над Глубоководьем нависает проблема, неразрешимая с помощью дипломатии или вооружённых сил города, Публичный Лорд Глубоководья может призвать Серую Стражу. Обычно их используют в качестве последнего средства, с тех пор как некоторые бывшие члены организации показали стремление удовлетворять свою несдерживаемую жестокость, нанося столько же ущерба, сколько они якобы предотвращают.

Несмотря на то, что Публичный Лорд назначает цели и условия любого задания организации, Серая Стража обязана также выполнять любые поручения, данные Чёрным Посохом.

Если членов Серой Стражи (и, в некоторых случаях, Серой Руки) арестовывают за преступления, Публичный Лорд или Чёрный Посох обычно выступают в их сторону с защитой и помогают с освобождением.

Помощь Серой Стражи:

- Арестованных искателей приключений отпускают под надзор Важры Сафар (смотри дополнение B).
- Искатели приключений получают полезный необыкновенный или редкий магический предмет, которым они могут пользоваться какое-то время (пока он таинственным образом не пропадёт).
- Мелун Вардрагон (смотри дополнение B) или другой уважаемый член Серой Стражи помогает авантюристам выбраться из трудной ситуации.

АРФИСТЫ

Любой сообразительный, не злой персонаж может присоединиться к Арфистам Глубоководья. Барды и волшебники особенно приветствуются в этой фракции.

Арфисты - альтруисты, работающие в тени и старающиеся удержать власть и могущество подальше от рук злых существ. У них не займёт много времени, чтобы понять, что за возросшее количество жестокости в Глубоководье, полностью или частично ответственен Жентарим. Шпионы Арфистов могут использовать авантюристов как инструменты для достижения правды. Многие аристократы и главы гильдий города симпатизируют Арфистам.

У Арфистов есть несколько секретных мест для собраний в Глубоководье. Одно из них это Вилла Ульбринтер, поместье располагающиеся на Улице Делзорин, между Улицей Везоара и проспектом Брондара в Северном Округе (южнее Аллеи Черепа Тролля). Хозяйка дома – Ремалия Хэвентри (Просто «Реми» для друзей), вдова Лорда Артагаста Ульбринтера, бывшего высокопоставленного члена Арфистов. Другими важными членами организации являются Ренар Неверембер, изгнанный сын Дагульта Неверембера, и Мирт, помощник Публичного Лорда Глубоководья Лаэраль Сереброрукой. Для большей информации об этих персонажах смотри дополнение B.

Арфисты предпочитают вести свои дела в шумных гостиницах и тавернах, таких как Зияющий Портал, или наоборот в тихих местах, таких как Город Мертвых.

Помощь Арфистов:

- В зависимости от обстоятельств, Арфисты позволяют покупать у них обычные и необычные зелья и свитки по сниженной цене или в долг.
- Ремалия Хэвентри (дополнение B) предоставляет полезную информацию авантюристам и также может предоставить им временное убежище.
- Если авантюристы окружены и разбиты, один или более Арфистов придут им на помощь. Спасательная команда обычно состоит из **барда** (смотри дополнение B) или **волшебника**, а также 1к4+3 **шпиона** или **ветерана**.

АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Чтобы стать членом Альянса Лордов Глубоководья, персонажу необходимо быть гражданином Глубоководья. Персонажи с криминальным прошлым также могут присоединиться, при условии, что они демонстрируют верность и преданность городу.

Альянс Лордов это союз стран и городов на побережье меча и по всему Северу, включая (среди прочих) Врата Балдура, Мирабар, Мифриловый Зал, Невервинтер и Сильвермун. Члены альянса обязаны приходить на помощь друг к другу во

времена нужды и организация использует агентов разведки (дипломатов, шпионов и ассасинов) чтобы защищать свои интересы.

Глубоководье один из самых влиятельных и богатых членов Альянса Лордов. Лаэраль Сереброрукая, Публичный Лорд Глубоководья, использует сеть шпионов чтобы следить за искателями приключений и награждает тех, кто ставит интересы города выше своих собственных. Лаэраль нанимает авантюристов в качестве агентов Альянса Лордов и одним из них является Джалестер Сильвермейн. Смотри дополнение B для большей информации о этих неигровых персонажах.

Лаэраль проводит большую часть своего времени в Дворце Глубоководья. В шаговой доступности от дворца располагается хорошо охраняемая правительственная резиденция для представителей Альянса Лордов из других стран и городов .

Помощь от Альянса Лордов:

- Руководители Городского Дозора предупреждены, что персонажи ведут дела с Альянсом Лордов и проинструктированы оказывать им любую возможную поддержку.
- Мирт (дополнение B), Тайный Лорд и советчик Лаэраль Сереброрукой, приглашает персонажей отобедать с ним в его ветхом особняке. Он притворяется, что хочет обсудить слухи с персонажами, а сам делится с ними мудрыми советами.
- Персонажи получают право на короткую аудиенцию у Лаэраль Сереброрукой (дополнение B).

ОРДЕН ЛАТНОЙ РУКАВИЦЫ

Любой не злой персонаж может присоединиться к Ордену Латной Рукавицы Глубоководья. Жрецы, монахи и паладины приветствуются, особенно, если они служат Хелму, Торму или Тиру.

Миссия ордена состоит в том, чтобы выискивать и уничтожать зло до того, как оно встанет на ноги. Волна жестокости, вспыхнувшая в Глубоководье, подтолкнула орден к поиску авантюристов, которые помогут восстановить мир в городе.

Членами фракции могут быть также лицами из духовенства или рыцари, принёсшие клятву определённому богу или храму. Члены ордена действуют обычно в одиночку или маленькими группами. Некоторые из них являются коренными горожанами Глубоководья, другие же прибыли из отдалённых поселений по делам храма или церкви.

Помощь Ордена Латной Рукавицы:

- Если персонажи нуждаются в лечении или другой магии, член ордена может помочь в организации встречи со священником, поклоняющимся не злому богу.
- Если у персонажей проблемы с законом, член ордена может замолвить слово за них и последить за их делами, пока те не выйдут на свободу.
- **Хлам** (см дополнение B) может помочь персонажам в неминуемой битве.

ГИЛЬДИЯ ЗАНАТАРА

Кто угодно может присоединиться к Гильдии Занатара, которая, несмотря на своё название, не является официальной гильдией Глубоководья. Однако, прежде чем заявка будет одобрена, желающий должен пройти испытание, всегда включающее совершение серьёзного преступления. Это может быть убийство члена гильдии, который как-либо разочаровал Занатара, похищение жителя Глубоководья, сбор выкупа, ограбление экипажа или склада.

Среди низкоранговых членов гильдии ходят постоянные догадки и слухи о истиной натуре Занатара. Некоторые подозревают, что их босс – бехолдер и лишь единицы видели или лично разговаривали с многоглазым тираном.

Так как организация в основе своей злая, продвижение в ранге базируется на хитрости или устранении соперников. Конкуренция внутри фракции выражается в яростных и часто смертельных стычках. Злые персонажи могут преуспевать в такой атмосфере, но выгода редко окупает риски.

Помощь Гильдии Занатара:

- Любой член гильдии на задании может получить монстра-телохранителя или помощника (такого как медвежатник, кенку или веркрыса), которому даны секретные инструкции убить члена гильдии, если тот не выполнит задание как было приказано.
- Персонажам предоставляют доступ к секретным туннелям, а также безопасным домам и подвалам под Глубоководьем.
- Занатар может послать **смотрящего** (дополнение B) на помощь (и для шпионажа) подающему надежды члену гильдии.

ЖЕНТАРИМ

Чёрная Сеть полностью открыта для новичков. Вступить может кто угодно. Упорство и верность очень высоко ценящиеся (но не обязательные) качества для новых членов.

Жентарим это теневая организация, занимающаяся торговлей (в том числе и оружием) и предоставляющая услуги наёмников. Заработать политическое влияние в Глубоководье тяжело, а сила Тайных Лордов, аристократии и других гильдий делает это особенно трудным.

Жентарим в Глубоководье расколот на две противоборствующие фракции. Те, кто поддерживают Мэншуна, хотят уничтожить Занатара и захватить контроль над политикой и экономикой города. Противники Мэншуна хотят обличить и уничтожить его, пока они сами не будут арестованы и выгнаны из города по указанию властей.

Искатели приключений не могут присоединиться к Мэншуну по очевидным причинам, но они могут присоединиться к Жентариму, выступающему против тирана. Лидером этой ветви Чёрной Сети является ставший ныне бизнесменом, бывший Искатель Приключений. Его команда авантюристов называлась «Грабители Преисподен» и специализировалась на расхищении гробниц личей (которые они называли «Преисподни»). Они отчаянно стараются заняться легальным бизнесом и поставить своё дело на ноги, что требуют создания союзов с местными гильдиями и аристократией. Война Мэншуна с Гильдией Занатара поставила все их планы под угрозу.

Грабители Преисподен (описаны в дополнении В) считают себя представителями настоящего Жентарима в Глубоководье. Лидер группы – Дэвил Звездная Песня (Мастер Переговоров и Возможностей), Истрид Хорн (Мастер Монеты и Торговли), Скимо Странная Бутыль (Мастер Магии), Ташлин Яфира (Мастер Клинков и Наёмников) и Охотник Зира (Мастер Ассасин).

Помощь Жентарима:

- Дэвил может организовать встречу с влиятельными представителями аристократии и членами городских гильдий.
- Авантюристы могут покупать со скидкой зелья и яды в магазине Скимо – Варева из Странных Бутылок, который находится в Торговом Округе
- Ташлин предлагает доступных карману персонажей наёмников. Каждый **вор** берёт 2 серебряных в день, а каждый **ветеран** 2 золотых в день.
- Истрид предлагает персонажам взять кредит под 10% в декаду.
- Авантюристы могут нанять Зира для убийства кого-либо, но ценой будет нечто, что он попросит, когда придёт время.

ЗИЯЮЩИЙ ПОРТАЛ

Зияющий Портал - очень известная гостиница и таверна, располагающаяся в Дворцовом Округе Глубоководья. Авантюристы могут встретиться здесь с множеством ярких и интересных личностей.

Таверна представляет собой каменное здание с черепичной крышей и несколькими дымоходами. Большую часть первого этажа занимает общая комната таверны, в которой находится открытый колодец диаметром 40 футов, спускающийся на 140 футов к первому уровню Подгорья, огромного подземелья под Глубоководьем. С помощью специальной лебёдки искателей приключений опускают вниз и достают оттуда. Больше информации об этом входе в Подгорье можно почерпнуть из приключения *Глубоководье: Подземелье Безумного Мага*.

На верхних этажах Зияющего Портала находятся удобные, хорошо обставленные номера для гостей.

Дурнан запрашивает стандартные цены на еду, напитки и проживание (см. их стоимость в главе 5 *Книга игрока*).

ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА

Выдай игрокам вырезку «Знакомые Лица Зияющего Портала» из дополнения С и позволь выбрать по одному персонажу, который будет хорошо знакомым и надёжным другом для них. Разные игроки могут выбрать одного и того же персонажа. Игроки не должны знать то, что описано ниже пока их персонажи сами не узнают этого.

Дурнан

Нейтральный; мужчина; Иллусканец; человек; владелец таверны

Владелец Зияющего Портала, бывший авантюрист и очень немногословный человек - **Дурнан** (см. дополнение В) откровенно предупреждает искателей приключений не спускаться ниже 5-ого уровня Подгорья – «это плохая идея». Он владеет магическим мечом, который держит под барной стойкой и достаёт в случае, если какой-нибудь монстр выползает из портала в центре таверны.

«Бонни»

Нейтральный; доппельгангер; маскировка – Тетирианка; человек; барменша

Этот **доппельгангер**, выдающий себя за дружелюбную девушку-барменшу, на самом деле главарь банды доппельгангеров, прибывшей в Глубоководье около года назад. Чтобы помочь банде замести следы она работает барменшей у Дурнана. Матрим Мерег (смотри ниже) знает её секрет.

Матрим «Трёхструнный» Мерег

Законно-Добрый; мужчина; Иллусканец; человек; бард

Этот неловкий **бард** (смотри дополнение В) выступает в Зияющем Портале и является куда лучшим музыкантом, чем притворяется. Он играет на лютне, где осталось всего три струны, за что и получил прозвище «Трёхструнный». Секрет в

THE INN OF THE
YAWNING
PORTAL
1
2
3
4
5
20
21
22
23
24
25
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
GORGONDY
MINT WINE
FIRE WINE

«Зияющий портал» привлекает авантюристов со всех концов Забытых Королевств и мультивселенной D&D. Не уверены, что за персонажи здесь изображены? Ответ — в приложении С.

том, что на самом деле он шпион Арфистов и намного более убедительный и сдержанный человек, чем кажется. Живя в таверне, он проводит дни и вечера шпионя за людьми Жентарима и собирая информацию о потенциально проблемных личностях. Недавно он подружился с Бонни и теперь хочет помочь её банде доппельгангеров обосноваться в городе.

Джалестер Сильвермэйн

Законно-Добрый; Чондатанец; мужчина; воин

Джалестер Сильвермэйн (смотри дополнение B) агент Альянса Лордов и докладывает напрямую Лаэраль Сереброрукой. Публичный Лорд Глубоководья попросила его шпионить за авантюристами, которые могут своими действиями помочь или навредить городу и его жителям. Так как Зияющий Портал притягивает к себе искателей приключений всех сортов, Джалестер тратит большую часть своего времени здесь, обычно уединившись в тихом углу. Дурнан знает, что Джалестер работает на Лаэраль и не трогает молодого мужчину.

Джалестера часто отвлекают мысли о возлюбленном - Фаэреле Данблейде, убитом в уличной драке в прошлом году. Не будучи занятым делами Альянса, Джалестер чувствует себя одиноким и ищет любви.

Мелун Вардрагон

Нейтрально-Злой; мужчина; Чондатанец; авантюрист под контролем пожирателя интеллекта

Мелун Вардрагон (смотри дополнение B) производит впечатление весёлого, оптимистичного и добросердечного мужчины, охочего до битв плечом к плечу с теми, кого он считает друзьями. Персонал Зияющего Портала и многие постоянные гости знают Мелуна как умелого воина со связями в Серой Страже.

Союзник Занатара – **пожиратель интеллекта**, съел мозг Мелуна несколько месяцев назад. Теперь, под контролем монстра, Мелун активно отговаривает искателей приключений от исследования Подгорья и убеждает их вместо этого сфокусироваться на проблемах города. Также он охотится на членов Жентарима и убивает их для своего бехолдера-хозяина. Сейчас он положил глаз на Дэвила Звездную Песню (смотри дополнение B), но не хочет убивать его у всех на глазах.

Обайа Удой

Нейтрально-Добрая; Чалтанка; человек; жрец Ваукин

Жрец Обайа прибыла из Чалта чтобы проспонсировать экспедицию в Подгорье. Её цель – привезти магические сокровища для её нанимателя, принца-купца Порта Нянзару – Ваканги О'таму. Она отговаривает низкоуровненных искателей приключений от исследования Подгорья, но с радостью поможет своей магией, когда они заработают достаточно опыта чтобы быть полезными.

Если ты планируешь провести *Глубоководье: Подземелье Безумного Мага* после этого приключения, Обайа может взять на себя более интересную роль, чем простой советчик и источник заданий.

Ягра Каменный Кулак

Нейтральный; женщина; полуорк; головорез-наёмник

Ягра нанята Чёрной Сетью для охраны Жента-дипломата Дэвила Звездная Песня (смотри дополнение B). Она скучает на работе и любит развлекаться, бросая авантюристам вызов в армрестлинге (решай результаты этого соревнования с помощью проверок Атлетики). Если персонажи покажут себя противниками Гильдии Занатара, возможно, Ягра попробует убедить их поговорить с Дэвилом по поводу вступления в Жентарим чтобы вместе уничтожить криминального лорда бехолдера.

Ягра полуорк **головорез**. Когда её очки здоровья опускаются до нуля, вместо этого у неё остаётся 1 очко здоровья (может использовать эту способность снова только после длительного отдыха). Она владеет тёмным зрением в радиусе 60 футов и говорит на Общем и Орксом языках.

Глава 1: Друг в беде

Кабацкая драка в Зияющем Портале показывает, что нигде не скрыться от войны банд между Жентаримом и Гильдией Занатара. В этой опасной атмосфере персонажи получат задание от Волотампа Геддарма. Воло обещает вознаграждение, если они могут спасти его пропавшего друга, Флуна Благмаара, который, как он опасается, оказался вовлеченным в конфликт. Квест Воло представляет собой простое знакомство с улицами Глубоководья, предоставляя персонажам повод исследовать город.

В поисках друга Воло персонажи могут обзавестись союзниками и врагами, которые могут проявить себя в течение всего приключения. После завершения квеста Воло персонажи получают штаб-квартиру на Аллее Черепа Тролля, в Северном Округе Глубоководья. Со своей новой базы персонажи могут выбирать свой собственный курс, будь то взаимодействие с жителями Глубоководья, вступление в одну из многочисленных городских фракций или просто поиск приключений.

КОГДА НАЧАТЬ

Это приключение предполагает, что персонажи уже собрались в группу и в настоящее время находятся в Зияющем портале, возможно, потягивая пинту крепкого тенистого эля и закусывая рыбкой квиппер и чипсами. Кроме того, вы можете начать это приключение, с момента входа персонажей в таверну, или отыграть первое знакомство персонажей, когда Воло передаст им свой квест.

КАБАЦКАЯ ДРАКА

В то время как персонажи расслабляются, в таверне Зияющий Портал завязывается кулачный бой. Для подготовки сцены, прочтите или перескажите следующее:

Вы сидите за крепким деревянным столом освещенным ярко горящей свечой, заставленным грязными тарелками и полупустыми кружками. Возгласы азартных игроков и подвыпивших искателей приключений, поющих непристойные песни, едва ли не заглушают неуклюжее бренчание молодого барда в трёх столах от вас.

Внезапно весь шум перекрывается криком: «Ты, свинья! Нравится корешей моих мочить, да?» Затем огромную полуорчиху ростом в семь футов поражает смачный размашистый удар мужчины-человека, чья бритая голова покрыта татуировками в форме глаз. Четыре других человека стоят позади него, готовые ввязаться в драку. Полуорчиха до треска в костяшках сжимает кулаки, рычит и прыгает на татуированного - но прежде чем вы успеваете увидеть, пролилась ли кровь, толпа зрителей обступает драку. Ваши действия?

Пятеро бойцов-людей - это члены гильдии Занатара (ХЗ люди-**бандиты**). Тот, что с татуировками на лысой голове - их лидер Кренц. Их противница - Ягра Каменный Кулак, полуорчиха работающая на Жентарим (см. Знакомые лица Зияющего портала в приложении С). Ягра отстаивает свою затронутую оскорблениями честь.

Вовлечение

Если персонажи желают вступить в бой, пусть каждый из них совершит бросок на инициативу. Однако, когда игроки, растолкав зрителей, доберутся до драки, всё уже будет почти закончено. У Кренца остаётся всего три очка здоровья и он пытается высвободится из захвата Ягры, но четверо остальных членов Гильдии Занатара уже готовы наброситься на неё.

Чтобы оттащить Ягру от Кренца требуется проверка силы против проверки силы Ягры. Ягра благодарна персонажам за помощь, но раздосадована тем, что они вмешались в борьбу.

Запомните как персонажи обошлись с Кренцем в этой сцене. Если он выживет, персонажи могут встретить его снова в укрытии Гильдии Занатара в канализации. (зона Q5)

Нерешительность

Если персонажи не вступают в схватку, Ягра избивает Кренца до потери пульса, после чего его товарищи избивают до бесчувствия её саму. Дурнан, владелец Зияющего Портала указывает им на дверь. "Вон!" - рычит он и члены Гильдии Занатара спешат удалится, унося с собой бессознательного Кренца.

ТРОЛЛЬ И ЕГО ДРУЗЬЯ

Нежданно-негаданно начинает третий раунд потасовки, когда проблема возникает из глубин колодца находящегося посреди таверны Зияющий Портал:

Внезапно раздаются тревожные крики, когда громадное существо вылезает из колодца посреди таверны. Чудовище с бородавчато-зеленой кожей, колтуном волнистых черных волос, длинным пупырчатым носом в форме морковки и налитыми кровью глазами. Когда он обнажает свои желтые зубы и воет, вы можете видеть, что полдюжины существ, похожих на летучих мышей, прикреплены к его телу, а еще три кружатся над ним, как мухи. Всех в таверне накрывает ужас, кроме бармена Дурнана, который кричит: «Тролль!»

Тролль, у которого на данный момент 44 очка здоровья, пробрался сюда с верхних уровней Подгорья, дабы полакомиться человечиной (мясом гуманоидов), прихватив с собой девять **кровопийц**. Оказавшись в зале таверны тролль распрямляется в полный рост, девять футов, после чего проходит проверку инициативы. Кровопийцы также проходят проверку инициативы, но опасность представляют только те трое, что роятся над троллем. Остальные кровопийцы раздуваются, напивший тролльей крови, после чего летят вниз, в колодец, переваривать обед. Пока тролль регенерирует, последствия кровопотери уменьшаются.

Большинство завсегдатаев и служащих таверны убегают или скрываются при виде тролля. Кровопийцы атакуют ближайших персонажей, **Дурнан** (см. дополнение В) достает свой меч, и перепрыгнув через барную стойку атакует тролля. В бою он подсказывает героям разобраться сначала с кровопийцами, а затем облить тролля ламповым маслом и поджечь, когда он упадет. Ягра, если в сознании после своей драки, присоединяется к схватке. Любому персонажу, помогавшему победить тролля, Дурнан небрежно, как-будто ничего и не было, говорит: «А ты неплохо сражаешься».

Если у кого-либо из героев во время боя очки жизни упадут до 0, служащие Зияющего Портала предпримут усилия для их стабилизации.

ВСТРЕЧА С ВОЛО

После того, как с троллем и кровопийцами будет покончено, Воло проталкивается через удиравших от монстров завсегдатаев, чтобы поприветствовать героев и похвалить их за храбрость (оправданную или нет): «Вы - авантюристы, я прав? Мне пригодилась бы ваша помощь. Давайте найдем стол и поговорим, ладно? "

Волотамп Геддарм известен большинству горожан как хвастун и любитель приукрашивать факты. Несмотря на все свои недостатки, Воло - добросердечный человек, который в первую очередь заботится о своих друзьях. В данный момент он серьезно обеспокоен благополучием одного из них. Он начинает разговор с примесью очарования и таинственности, но быстро переходит к печальной правде и своей просьбе.

Личность, что обратилась к вам, поглаживает усы, поправляет свою гибкую шляпу и затягивает шарф. «Волотамп Геддарм, летописец, волшебник и знаменитость, к вашим услугам. Я думаю, что вы заметили насилие в нашем прекрасном городе в последнюю десятидневку. Я не видел так много крови с моего последнего визита во Врата Балдура! Но теперь я боюсь, что я потерял друга среди этого гнусного недоброжелательства.

Моего друга зовут Флун Благмаар. У него гораздо больше красоты, чем мозгов, и я волнуюсь за него. Он пошел домой не той дорогой пару ночей назад и был похищен - или хуже. Если вы согласны выследить его со всей спешкой, могу предложить вам десять драконов каждому сейчас, и я могу дать вам в десять раз больше, когда вы найдете Флуна! Могу ли я понадеяться на вас в мой час нужды?

Воло выдает каждому персонажу 10 зм просто для принятия его задания. Персонажи, которые хотят узнать его намерения, должны сделать проверку Сл 10 Мудрости (Проницательность). В случае успеха они узнают, что Воло честен

с ними, но, возможно, скрывает правду о том, сколько он может заплатить. (В настоящее время у него мало наличных т.к он ожидает выплаты гонорара за *Справочник Воло по Монстрам*. Чтобы заработать побольше, ему пришлось начать работу над новой книгой, *Справочник Воло по Духам и Призракам*, но как оказалось, его знания о духах в основном касаются разновидностей алкоголя, и дело застопорилось.) Если поднажать, Воло клянется персонажам доверять ему и обещает, что у него будет оставшаяся часть вознаграждения, по 100 зм каждому, как только удастся вернуть Флуна к нему живым.

Воло описывает Флуна как красивого мужчину в возрасте около тридцати лет с волнистыми рыжими волосами. Он был одет в роскошную одежду, когда Воло видел его в последний раз. Две ночи назад, до того, как Флун исчез, он и Воло пили и веселились в Пронзённом Драконе, темной, непристойной таверне в Портовом Округе. Воло рекомендует персонажам начать поиск там.

Что Произошло в Эту Ночь?

Воло смущен, признав, что, возможно, из-за него попал в беду его друг Флун, и он неохотно делится подробностями о том, что произошло ночью, когда Флун исчез.

Уставший от писанины, Воло встретился с Флуном Благмааром, чтобы выпить в Пронзённом драконе две ночи назад. Они пили и играли в азартные игры несколько часов, а затем Воло ушел. Это последний раз, когда он видел Флуна.

Незаметно для Воло, вскоре после того, как он ушел, пьяный Флун встретил в таверне еще одного знакомого, лорда Ренара Неверембера. Они остались вместе, и Ренар предложил провести Флуна домой. Пять головорезов Жентарима, работающие на Урстул Флоксин (см. дополнение В), напали на Флуна и Ренара. Они отвезли их на склад в Портовом Округе, чтобы расспросить Ренара, сына лорда Дагулта Неверембера, о местонахождении *Камня Голорра* и скрытого тайника драконов его отца. Прежде чем допрос начался, члены Гильдии Занатара напали и убили охранников Жентарима на складе. Новоприбывшие приняли Флуна за Ренара, побили Флуна до бессознательного состояния и утащили его, в то время как Ренар скрылся, избежав их внимания.

Флун был доставлен в укрытие Гильдии Занатара в канализации. Небольшая банда кенку была оставлена на складе Жентарима, чтобы убить других Жентов, которые могут появиться там. Присутствие кенку помешало Ренеру попытаться покинуть склад.

ПОИСКИ ФЛУНА

В последний раз Воло видел Флуна в Пронзённом драконе, сомнительной (и принадлежащей Жентариму) таверне между Улицей Сетей и Ленточным Переулком в Портовом Округе. Следующие встречи начинают расследование персонажей. На пути к таверне, «Кровь на улицах» - это шанс для персонажей увидеть Городской Дозор в действии.

Если герои решат осмотреть окрестности, «Поиски в Портовом Округе» дадут им прочувствовать окружающий их мир, и они могут заглянуть в странное место - «Магазин Старого Хоблоба», в котором получат ценные для них сведения. Как только они прибудут в «Пронзённый Дракон» у них будет возможность получить информацию от его завсегдатаев, которая приведет их в Свечной Переулок, где и продолжатся их поиски.

Кровь на Улицах

Пока персонажи проходят через Портовый Округ, они наблюдают кровавое столкновение между Гильдией Занатара и Жентаримом:

> Когда вы поворачиваете за угол, вы оказываетесь на улице, оцепленной городской стражей. На булыжниках лежат полдюжины трупов, по-видимому, жертвы какой-то страшной стычки. Дежурные офицеры разоружили и арестовали трех залитых кровью людей и занимаются допросом свидетелей. Один из офицеров обращает на вас внимание - "Идите", говорит она. "Здесь нечего смотреть."

Стычка, которая произошла здесь, не имеет ничего общего с исчезновением Флуна, но представляет собой эскалацию конфликта между Жентаримом и Гильдией Занатара. Дюжина **стражников** Городского Дозора арестовала трех **бандитов** и допрашивает свидетелей, ожидая, когда повозки заберут преступников и трупы. Выжившие в стычке были лишены оружия и вынуждены стоять на коленях, положив руки на головы. Все трое - агенты, верные Жентариму (нанятые Урстулом Флоксином; см. дополнение В). скорее всего будут обвинены в убийстве. Они холодно ловят взгляд любого, кто проходит мимо, но Городской Дозор не пускает персонажей близко к заключенным.

Поиски в Портовом Округе

Портовый Округ небезопасен. Вы можете скорректировать атмосферу, зачитав следующее для игроков:

> Высокие, плотно стоящие друг к другу дома оставляют большую часть окрестностей в тени на уровне земли. Большинство уличных фонарей с разбитыми стеклами и украденными свечами, а запах соленого воздуха и экскрементов задерживается, когда вы проходите мимо рядов разрушенных зданий.

На углу Улицы Застро и Ленточного Переулка находится магазин со своеобразной витриной:

Один соседний магазин выделяется среди других. У него темно-фиолетовый фасад, и в его окне висит чучело бехолдера. Над дверью висит надпись, чьи тщательно продуманные буквы означают Магазин Старого Хоблоба.

Если персонажи решат проверить магазин, см. «Магазин Старого Хоблоба» ниже. Если они решают этого не делать, они находят таверну без дальнейших инцидентов; см. «Пронзенный дракон» ниже.

Магазин Старого Хоблоба

Когда персонажи зайдут, они сразу почувствуют странность этого места:

Когда вы заглядываете внутрь, из дверей магазина вырывается облако ароматного лавандового дыма. Каждая стена окрашена в фиолетовый цвет, а каждая пыльная безделушка на полках окрашена в глубокий фиолетовый цвет. Старый безволосый гном, сидящий за прилавком со скрещенными ногами, облачён в одежды сливового цвета. Его щеки украшены девятью нарисованными фиолетовыми глазами.

Гном опускает трубку и выдыхает облако дыма, прежде чем поднять руку. "Приветствую и добро пожаловать! Заходите осмотреть полки самого любопытного магазина любопытства в мире!"

Магазин назван в честь чучела бехолдера в окне - приспособления, которое на самом деле является магическим сенсором, через который Занатар может наблюдать за происходящим, когда захочет.

Владелец магазина - это **глубинный гном**, шпионящий для Гильдии Занатара. Несколько лет назад он пережил взрыв газовой споры в Подгорье и унаследовал некоторые случайные воспоминания бехолдера. Движимый принуждением к созданию своей собственной территории, гном поселился в Глубоководье, купил Магазин Старого Хоблоба у своего предыдущего владельца и попытался переименовать его в свой, но все продолжали называть его Магазином Старого Хоблоба. Поэтому он восстановил старое имя и изменил свое имя на Хоблоб. «Никакого отношения к бехолдеру, висящему на окне не имею!» - говорит он.

Безделушки. У гнома большой их ассортимент. Когда персонажи осматривают полки, сделайте бросок по таблице Безделушек *Книги Игрока* гл 5, чтобы определить, что им бросится в глаза. Хоблоб продает любую из них за 1к6 зм.

Судьба Флуна. Гном не знает Флуна по имени, но он узнает его описание. Он не хочет делиться информацией, но если персонажи предлагают ему новый пурпурный предмет или преуспевают в проверке Харизмы Сл. 13 (Запугивание или Убеждение), развязывает язык. Он говорит, что Флун и хорошо одетый парень с похожей внешностью и характером (Ренар Неверембер, хотя гном не знает его имени и не узнал его) были выброшены из магазина грубыми мужчинами в черных кожаных доспехах. Хоблоб думает, что было пять нападавших, но ни один из них не выглядел знакомым. У одного из них на шее была черная татуировка крылатой змеи.

Пронзенный Дракон

Пронзённый Дракон находится в узком проходе между домами по Сетевой Улице и Ленточным Переулком в Портовом Округе, неподалеку от Магазина Старого Хоблоба. Когда искатели приключений подойдут к нему, зачитайте:

Пронзённый Дракон выглядит так, как будто сейчас рухнет. Оба его передних окна разбиты, из крыши торчит якорь от какого-то корабля. Через окна вы можете увидеть группу измученных алкоголем завсегдатаев, пьющих из огромных кружек.

Флун не был в Пронзённом драконе с ночи его исчезновения, и клиенты не хотят общаться с незнакомцами. Взятка или успешная проверка Сл. 13 Харизмы (Запугивание или Убеждение) заставит их разговориться.

Судьба Флуна. Некоторые из постоянных клиентов помнят, что видели как Воло и Флун пили вместе пару ночей назад. После того, как Воло ушел, Флун задержался достаточно долго, чтобы встретиться с другим другом: Ренаром Неверембером, сыном предыдущего Лорда Глубоководья, Дагулта Неверембера. "Щепка от старого чурбана, точь в точь!" усмехается один из выпивох. 'Ещё один изнеженный богатенький сынок любящий повсюду совать свой нос!" говорит другой.

Они выпили и сыграли несколько раундов в Ставку Трёх Драконов, а затем ушли около полуночи. Пятеро мужчин последовали за ними, и никто в таверне не знает, что случилось после этого. Люди, которые ушли вскоре после Флуна и Ренара, с тех пор не возвращались в таверну, но они, как известно, часто посещают склад на Свечном Переулке. «Ищите символ змеи на двери», - говорит один из завсегдатаев таверны.

Свечной Переулок

Здания по обеим сторонам Свечного Переулка настолько высоки и плотно собраны, что свет касается мостовой только в полдень.

Мрак окутывает узкий переулок, темный, как подземелье, и пахнущий так же. Почти все уличные фонари были разбиты. Единственный свет, пронизывающий тьму, - это слабое мерцание вниз по дорожке, похожее на далекую свечу.

Мерцание исходит от единственного уличного фонаря, все еще неповрежденного на Свечном Переулке, который светит под действием заклинания *непрерывное пламя* [continual flame]. Склад находится прямо через дорогу от лампы, которая освещает черную крылатую змею (символ Жентарима), нарисованную над ручкой двери. Персонажи, имеющие связи с Жентаримом, узнают символ, в то время как другие могут вспомнить его значение с помощью успешной проверки Интеллекта Сл 10.

УБЕЖИЩЕ ЖЕНТАРИМА

Убежище на Свечном Переулке (см. карту 1.1) представляет собой ветхий двухэтажный склад. У Черной Сети есть и другие подобные места в разрушенных зданиях вроде этого, по всему Глубоководью (это означает, что план этажа может быть использован для других укрытий Жентов).

Склад стоит позади внешнего двора за высоким забором. Ворота на заборе не заперты. Три точки входа в здание - входная дверь, большая складская дверь и закрашенное окно заперты. Передняя дверь имеет скользящий глазок, который можно открыть изнутри. Любая из дверей или окно могут быть открыты персонажем, который сделает успешную проверку Ловкости Сл 12 с помощью инструментов вора, или может быть принудительно открыто успешной проверкой Силы Сл 10 (Атлетика).

Стук в двери или окно предупреждает группу кенку, что кто-то идет. Кенку ползут, чтобы спрятаться за опрокинутой мебелью, создавая шум, который может услышать любой персонаж, имеющий пассивный показатель Мудрости (Восприятие) 16 или выше. Эти кенку - это все, что осталось от сил Гильдии Занатара, которые убили почти всех на складе после того, как пять бандитов Жентарима захватили Ренара Неверембера и Флуна Благмаар и привели их сюда. Флуна забрали, но Ренару удалось спастись, скрывшись. Теперь молодой дворянин пытается выяснить, как проскользнуть мимо кенку, которые лениво ищут на складе добычу, ожидая, не появятся ли еще Женты.

Z1. Главная Комната

Основным направлением деятельности Чёрной Сети является набор, обучение и оснащение наёмников. Ящики с оружием, пайками, сапогами, черной униформой и другим снаряжением заполняют склад.

Когда персонажи попытаются войти, определите, знают ли четыре кенку внутри о их присутствии, прежде чем читать текст далее.

Персонаж с воровским инструментом может взломать замок на дверях или в окне с успешной проверкой ловкости Сл 10. Персонажи, которые входят тихо, могут застать кенку врасплох. Если персонажи стучат перед входом или объявляют о своем прибытии каким-либо другим способом, кенку прячутся, как описано выше.

Столы и стулья были небрежно опрокинуты на пол. Трупы дюжины мужчин лежат вдоль стен, их рапиры и кинжалы лежат поблизости. На северной стороне лестница поднимается на открытый уровень выше.

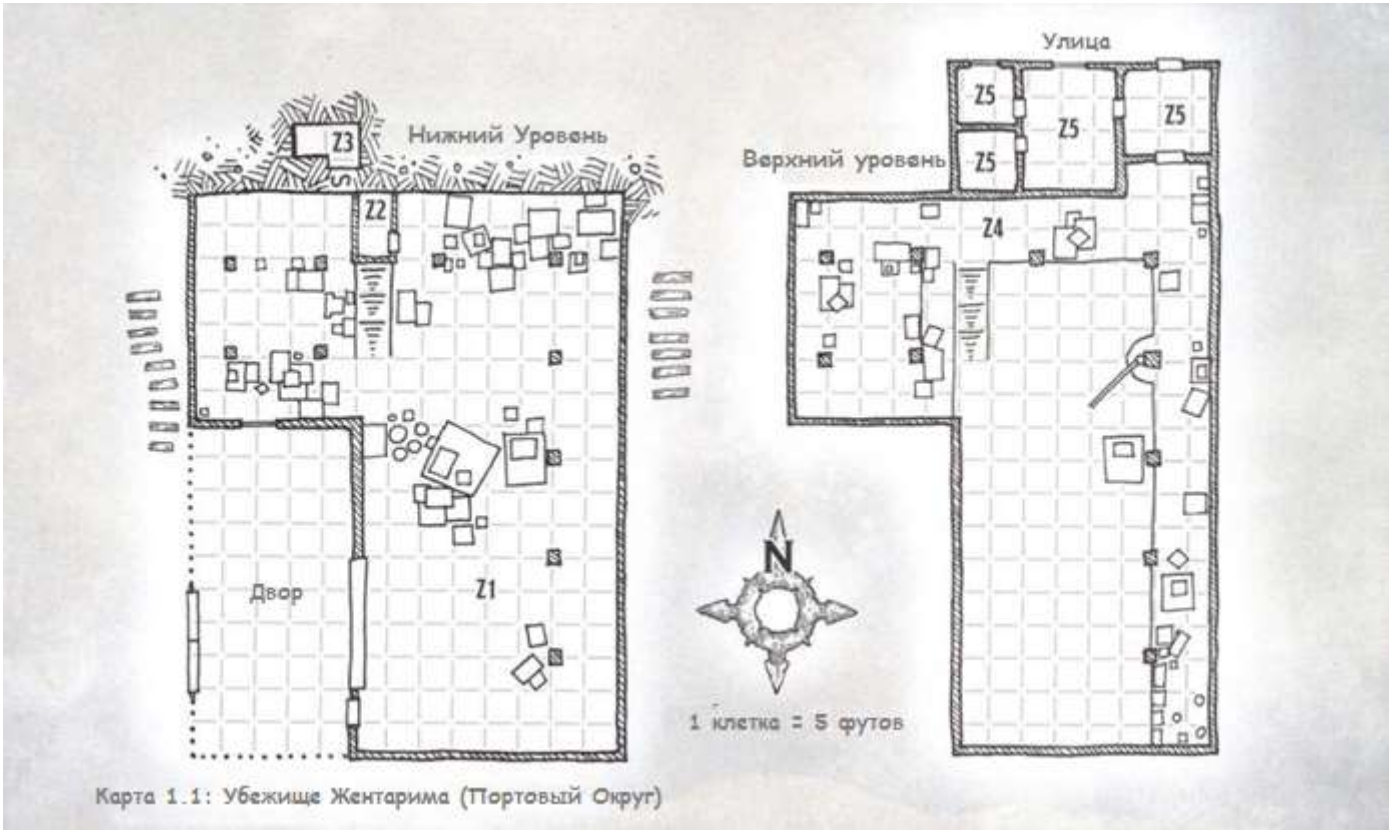
Если кенку не спрятались, добавьте:

Четыре коротких птицеподобных существа с длинными клювами и черными перьями с удивлением оглядываются с середины склада. Каждый облачён в плащ с капюшоном и держит короткий меч.

Трупы принадлежат пяти человеческим наёмникам Жентарима (те, которые похитили Флуна и Ренара) и семи бандитам из гильдии Занатара, все они одеты в кожаные доспехи. У каждого Жента есть черная татуировка крылатой

змеи на шее или предплечье, а у одного из членов гильдии Занатара на черной ладони есть черная татуировка, которая выглядит как круг с десятью спицами, исходящими из его окружности (символ Занатара).

Кенку сражаются до тех пор, пока двое из них не выведены из строя или не будут убиты, после чего оставшиеся в живых пытаются сбежать. Успешная проверка Сл 10 Харизма (Запугивание) заставляет захваченного кенку рассказать то, что они знают.



Карта 1.1: Убежище Женгарима (Портовый Округ)

Что Знают Кенку

Когда кенку говорят, они имитируют звуки и голоса, которые они слышали раньше. На допросе они повторяют следующие фразы:

- Глубоким голосом с оркским акцентом: «Занатар передает привет».
- Тонким гнусавым голосом: «Свяжи симпатичного мальчика в задней комнате!» и «Следуй за желтыми знаками по канализации». (Это замечание относится к туннелям в канализации, которые отмечены символом Занатара, которые ведут к укрытию Гильдии Занатара.)
- Резким голосом: «Нет времени грабить это место. Просто доставь его к боссу».

Z2. Чулан Хранилища

Дверь в эту заднюю комнату свободно висит на сломанных петлях. В тесной камере за пределами сильно пахнет кислой рыбой и уксусом. Он заполнен выброшенными веревками, парусиной и потрескавшейся древесиной из разбитых бочек. Ренар Неверембер (см. дополнение B) прячется здесь, освободившись от своих веревочных пут. Персонажи могут слышать его неровное дыхание из-под брезента в северной части комнаты.

Отыгрыш Ренара

Ренар безоружен. Испачканный грязью и зловонием маринованной сельди, он говорит с грацией и изяществом, как и положено его благородному воспитанию. Его доверие легко завоевать, но восстановить невозможно, однажды сломав.

В ночь похищения Ренар был обеспокоен тем, что Флун слишком пьян, чтобы самостоятельно найти дорогу домой, и предложил сопровождать его. На них напали пять головорезов, когда они покинули Ленточный Переулок и направились на север по Улице Застро.

Ренар чувствует себя виновным, что Флун был взят, так как он считает (правильно), что они приняли Флуна за него. Если персонажи просят Ренара присоединиться к их поиску Флуна, он соглашается сделать это, вооружившись кинжалом и рапирой, найденной у мертвых Жентов на складе.

Если персонаж спрашивает Ренара, почему женты его похитили, он дает следующий правдивый ответ:

"Жентарим думает, что мой отец присвоил себе большое количество золота, когда был Публичным Лордом, и что он спрятал драконы где-то в городе. Они думают, что могут найти их, используя артефакт под названием Камень Голорра, который был в руках Гильдии Занатара до недавнего времени. Видимо, кто-то украл его. Женты думают, что я что-то знаю обо всем этом, но я не знаю. Мы с отцом не разговаривали годами."

Z3. Секретная Комната

Эта комната скрыта за секретной дверью, которую можно найти при успешной проверке Мудрости Сл 15 (Восприятие). Когда секретная дверь открыта, персонажи могут услышать слабый звук звонка в кабинетах над ними (зона Z5).

Сокровище

Женты спрятали здесь два деревянных ящика. Первый, украденный с причала, содержит четыре картины в деревянной раме, обтянутые кожей. Картины изображают города Лускан, Невервинтер, Сильверимун и Врата Балдура и стоят по 75 зм каждый.

Второй ящик, украденный из каравана на Высокой Дороге, содержит пятнадцать серебряных слитков весом 10 фунтов, все черные от коррозии, но по-прежнему стоят 50 зм каждый.

Z4. Балкон

Открытый второй уровень уложен ящиками, откуда открывается вид на главный склад. Персонажи, которые рыскают в ящиках, находят все виды мусора, включая куски ткани, съеденные молью, бутылки испорченного оливкового масла и сотни пар сандалий на деревянной подошве, которые были в моде прошлым летом, но сейчас вышли из моды. Ничто из этого барахла не является ценным.

Z5. Офисы

На верхнем этаже находится набор кабинетов, которые мало используются Жентами. В комнатах есть столы, стулья и голые полки, покрытые пылью и покрытые паутиной. По ним бегают безобидные **крысы**.

Над каждой дверью офиса установлен стальной сигнальный колокол. Колокола подключены проводами к секретной двери в зоне Z3, и они громко звонят, когда эта дверь открыта.

Сокровище

Персонаж, который обыскивает офисы, находит неиспользованную *бумажную птицу* (см. дополнение A).

ПРИБЫТИЕ ГОРОДСКОГО ДОЗОРА

Вскоре после того, как персонажи нашли Ренара, капитан Городского Дозора по имени Хьюстус Стейджет (ЗД **ветеран** мужчина Иллусканец) приводит дюжину **ветеранов** на склад. Получив сообщение о подозрительной деятельности, они врываются и пытаются никому не дать уйти.

Кенку, которые все еще живы и присутствуют, берутся под стражу, и Городскому Дозору не приходится долго думать, чтобы заключить, что мертвецы являются членами гильдий Жентарима и Занатара, поскольку насильственные столкновения между двумя фракциями становятся все более и более часто. Пока его констебли обыскивают склад, капитан Стейджет опрашивает персонажей.

Капитан Стейджет - встревоженный происходящим человек, который помогает сохранять спокойствие в Портовом Округе. Каждый лавочник, член гильдии. хозяин таверны и хозяин бара в Портовом Округе знают его, и большинство его уважают независимо от их мнения о Городском Дозоре в целом. Стейджет не верит в слухи или сплетни, он не пьет и не позволяет гневу одолеть его. Его работа состоит в том, чтобы обуздать насилие в Портовом Округе, но особого рвения к этому он не прилагает. В конце концов, рассуждает он, если Гильдия Занатара и Жентарим хотят уничтожить друг друга, почему бы не позволить им это?

Стейджет однажды держал склад под наблюдением, но решил укрепить патрули по всему Портовому Округу - решение, о котором он теперь сожалеет. Это наблюдение было частью попытки поймать известного Жентского зачинщика по имени Урстул Флоксин, «большую рыбу», по слухам, ответственного за большую часть недавних раздоров. Стейджет не делится этой информацией с незнакомцами.

Стейджет и Ренар узнают друг друга, хотя они не очень хорошо знакомы. Причастность дворянства Неверембера заставляет капитана вести себя как следует. Он готов не обращать внимания на любые преступления, совершенные персонажами, пока Ренар с ними, но он дает им свернутый лист пергамента с написанным на нем Сводом Законов и призывает их прочитать его. (Дайте игрокам копию раздаточного материала Свод Законов в приложении C, если вы этого еще не сделали.)

Если персонажи просят помощи Дозора в обнаружении Флуна, Стейджет дает понять, что он не отправит войска в канализацию в поисках кого-то, кто вполне может быть шпионом Гильдии Жентарима или Занатара. Если они, похоже, намерены и дальше участвовать в конфликте между Жентаримом и Гильдией Занатара, Стейджет дает бесплатный совет, прежде чем отпустить их:

- "Лучше не вмешиваться в уголовные дела. Оставьте это грязное дело Городскому Дозору"
- "Не все офицеры Городского Дозора такие же славные, как я"

- "Держите кровь подальше от улиц, хорошо?" (Это распространенное высказывание среди чиновников Городского Дозора, которые больше заботятся о том, что происходит в городе выше, чем о том, что происходит в канализации.)

Персонажи, которые вызывают проблемы в Портовом Округе, могут снова столкнуться с капитаном Стейджетом. Хотя он втайне рад иметь авантюристов, делающих часть его работы для него, он не может позволить им затмить его собственные усилия сохранить мир, не рискуя выговором от его начальства.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ФЛУНА

В этот момент персонажи, вероятно, знают, что Флун был похищен членами Гильдии Занатара, которые приняли его за Ренара Неверембера, и что его отвели в укрытие в канализации. Если персонажи не узнали у кенку, где был взят Флун, то задавая вопросы местным жителям, можно обнаружить, что многие видели, как его утащили. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 или взятка в 5 зм позволяет персонажам проследить путь похитителей через задние переулки к круглой металлической крышке, встроенной в тротуар. Крышка легко поднимается, открывая лестницу в канализацию.

НАВИГАЦИЯ ПО КАНАЛИЗАЦИИ

Канализация не имеет естественного света. Персонажи без темновидения нуждаются в источниках света, чтобы видеть.

Гнилостный поток течет вдоль этого канализационного туннеля, который ведет в двух направлениях. В одном направлении вы видите крошечный символ, нарисованный на стене желтым мелом: круг размером с ладонь с десятью равноотстоящими спицами, выходящими из его окружности.

Убежище участников Гильдии Занатара, которые схватили Флуна, глубоко в лабиринтах канализации города. В каждом месте, где персонажи должны принять решение о том, в каком направлении двигаться, рядом с туннелем, который ведет в правильном направлении, отмечен символ, написанный желтым мелом - стилизованное изображение Занатара. Символы стираются членами Гильдии Занатара или Гильдии Ассенизаторов каждые несколько дней, но эти отметки еще не удалены.

ОХРАННИК-СМОТРЯЩИЙ

Перед тем, как попасть в убежище Гильдии Занатара, персонажи встречают в канализации:

Через час следования по указателям через туннели вы попадаете на трехсторонний перекресток, где лестница ведет в каменный вал, увенчанный круглой металлической крышкой. Один из знакомых меловых символов отмечен на стене поблизости, а рядом с символом парит сферическое существо размером с грейпфрут с выпуклым центральным глазом и четырьмя глазками на стебельках. Он обнажает на вас зубы.

Враждебный **смотрящий** (см. дополнение B), который находится в союзе с Грам'шаром, местным боссом Гильдии Занатара, охраняет этот перекресток. Как только персонажи победят его, они могут поспешить дальше, следуя по коридору, где нанесён символ мелом; они достигают укрытия после прохождения правильного туннеля в течение 5 минут.

Лестница. Персонажи, которые поднимаются по лестнице и открывают металлическую крышку, оказываются в подвале Разглагольствующей Рыбы, таверне в Портовом Округе.

УБЕЖИЩЕ ГИЛЬДИИ ЗАНАТАРА

У Гильдии Занатара есть укрытия по всей канализации Глубоководья. План этажа (см. карту 1.2) может быть использован для других укрытий.

Босс этого убежища - полуорк по имени Грам'шар. Когда персонажи прибывают, Грам'шар допрашивает Флуна Благмаара в зоне Q7. Его демонстрация техники пыток - попытка произвести впечатление на его другого гостя: иллитида по имени Нихилур (см. дополнение B).

Все двери в укрытии не заперты. Грам'шар полагает, что только те, кто состоит в гильдии, смогут найти сюда необходимый путь.

Q1. Центр Внимания

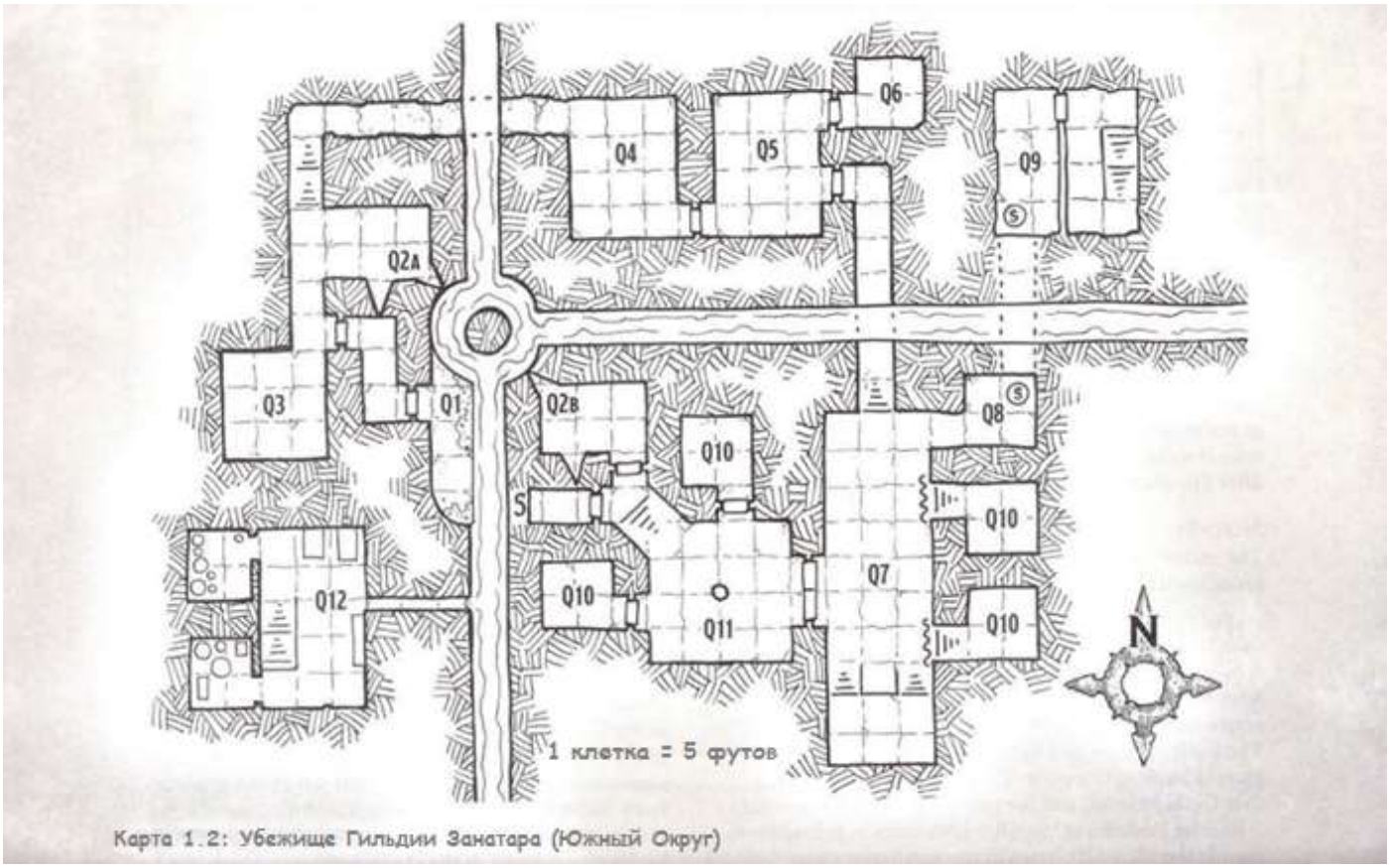
Персонажи приближаются к этой области с востока, пробираясь по 1 фут глубиной воде в канализации.

Главный канализационный туннель расширяется в круглую ступицу с двумя бойницами, высеченными на его наружных стенах, прямо напротив друг друга. Два прохода тянутся на север и юг. Каменная дверь установлена в стене позади каменного выступа на западной стене.

Если персонажи разговаривают громко или иным образом издают много шума, стражи-гоблины в зонах Q2a и Q2b просыпаются и стреляют в них через бойницы. Щели обеспечивают гоблинам 3/4 укрытия.

Секретная Дверь

Секретная дверь в стене туннеля, которая ведет на юг, может быть найдена при успешной проверке Мудрости Сл 15 (Восприятие).



Карта 1.2: Убежище Гильдии Занатара (Южный Округ)

Q2. Сторожевые Посты

Здесь находятся два **гоблина**, один в зоне Q2a и один в Q2b. Будучи союзниками Гильдии Занатара, они пришли сюда из Подгорья. Гоблины полагаются на темновидение, чтобы видеть и должны наблюдать за зоной Q1, но оба задремали. Персонажи, преуспевшие в проверке Ловкости Сл 9 (Скрытность), могут прокрасться мимо спящих гоблинов, не разбудив их.

Сокровище

Каждый гоблин несет 1к6 см в небольшом мешочке.

Q3. Захламленная Комната

Ржавое оружие и изношенная одежда засоряют пол этой области, которая служит гардеробом и складом оружия. Здесь нет ничего ценного.

Q4. Пустая Спальня

Эта комната содержит шесть рваных, наполненных соломой матрасов. Если с обитателем или обитателями зоны Q5 еще не покончили, персонажи слышат звуки активности в этой комнате через тонкую деревянную дверь, которая разделяет эти две комнаты.

Q5. Спальня

В этой комнате находятся шесть потрепанных матрасов с соломой и враждебный член Гильдии Занатара, **дуэргар** по имени Земк. Если Кренц (ХЗ человек **бандит**) сбежал из Зияющего Портала после драки в таверне, которая положила начало приключению, он тоже здесь.

Когда персонажи прибывают, Земк использует предметы мебели, чтобы забаррикадировать дверь в зону Q6. Если Кренц здесь, он пытается объяснить, что подход Земка не сработает, и говорит ему, чтобы он закрыл щель в нижней части двери одеялами. Никто из них не замечает злоумышленников сразу, если нарушители не издают много шума.

С начала боя Земк сражается до смерти. То, как Кренц реагирует на искателей приключений, зависит от того, как они относились к нему ранее. Если они помогли ему, он дает им шанс уйти с миром, но если они откажутся уйти, он сражается вместе с Земком. Если дуэргар убит, Кренц бежит, если может, или сдается, если убежать не предоставляется возможности.

Ни Земк, ни Кренц не несут никаких сокровищ. Оба подчиняются Грам'шару (см. зона Q7).

Q6. Уборная

В этой комнате есть дыра в полу, которая уходит в выгребную яму. **Серая слизь** выползшая из ямы убила двух гоблинов, которых отправили в комнату, чтобы избавиться от нее. Кости гоблинов плавают среди нестабильной формы слизи, а их изъеденное оружие лежит на полу поблизости. Ни одно из них не подлежит восстановлению.

Q7. Бой с Боссом

На восточной стене длинного холла висят тонкие шторы, посреди которых мускулистый полуорк в грязных одеждах стоит ногой на груди мужчины с волнистыми рыжими волосами. Огонь горит вокруг сжатого кулака орка, а его жертва беспомощно плачет и извивается под ним.

На приподнятой платформе к югу сидит ужасающая фигура в черных одеждах. У него большие белые глаза и эластичная фиолетовая кожа с четырьмя щупальцами, окружающими его нечеловеческий рот. Своими ногами он ласкает и нежно качает то, что похоже на бестелесный мозг.

Существо с щупальцами - Нихилур (см. дополнение B), **иллитид**, ласкающий **пожирателя интеллекта**. Увидев искателей приключений, Нихилур поднимается с каменного стула, гладит своего питомца и скользит по комнате, намереваясь выйти через двойную дверь в западной стене. Иллитид ожидает, что Грум'шар и пожиратель интеллекта прикроют его побег.

Нихилур несет каменную сферу диаметром 3 дюйма, напоминающую глазное яблоко, похожее на то, что можно увидеть на стебельках бехолдера. Этот каменный глаз - ключ к активации магического портала в зоне Q11. Иллитид использует его, чтобы вернуться в логово Занатара (описано в главе 5). Он использует *доминирование над монстром* [dominate monster], чтобы контролировать тех, кто встает на его пути и настраивает их против их союзников.

Полуорк Грам'шар, низший босс Гильдии Занатара. Как только его приспешники нашли того, кого они считали Ренаром Невербером, полуорк просил Нихилура позволить ему стать свидетелем допроса пленного, не понимая, что он ошибся в личности пленника. Грум'шар атакует персонажей в надежде спасти свою репутацию. Он **ученик волшебника** (см. дополнение B) со следующими изменениями:

- Грум'шар - хаотически злой
- У него есть следующие расовые черты: при уменьшении очков здоровья до 0, вместо этого он падает до 1 очка здоровья (он не может сделать это снова, пока не закончит продолжительный отдых). Он обладает темновидением на расстоянии до 60 футов. Он говорит на Общем и Оркском.

Отыгрыш Флуна

В результате пыток Грум'шаром у Флуна Благмаара (см. дополнение B) осталось 1 очко здоровья. Если персонажи исцеляют его, он вечно благодарен и показывает свою любовь, обнимая их. Он остается рядом с ними, доверяя их способности защитить его. Если Ренар с отрядом, он может взять на себя бремя защиты Флуна.

Сокровище

В рюкзаке Грум'шара его книга заклинаний, в которой содержатся следующие заклинания: *горящие руки* [burning hands], *маскировка* [disguise self], *псевдожизнь* [false life], *щит* [shield], *невидимый слуга* [unseen servant] и *луч ведьмы* [witch bolt]. За каменным креслом спрятан небольшой незапертый деревянный сундук с двумя *зельями исцеления*, 16 зм, 82 см и 250 мм.

Q8. Коридор для Отхода

Эта комната выглядит пустой, но тщательный поиск, сопровождаемый успешной проверкой Мудрости Сл 10 (Восприятие), обнаруживает грубоватый туннель, спрятанный под рыхлой каменной плитой. Низкий туннель ведет на север в зону Q9.

Q9 Личный Погреб

Невинная семья полурослико в, Пибодис, варит пиво в этом погребе, который находится под их домом на Аллее Рыбьих Кишок в Портовом Округе. В их погребе хранятся материалы для пивоварения и много бесполезного мусора.

Полурослики не замечали секретный туннель, который ведет к укрытию Гильдии Занатара; он скрыт под большой каменной плитой, для поднятия которого требуется показатель Силы 10 или выше.

Развитие Сюжета

Если персонажи поднимаются из погреба и входят в маленький дом Пибодис, то полурослики начинают паниковать, но их можно легко успокоить. Узнав о секретном люке, они обещают снова запечатать его, но позволяют персонажам использовать его, если возникнет такая необходимость.

Q10 Помещение для Сна

На полу лежат соломенные поддоны, а к стенам крепятся ржавые кандалы.

Q11. Черный Ход

Это укрытие содержит секретный путь к логову Занатара.

В середине этой пустой комнаты находится каменный столб, на котором выгравирован маленький символ: идеальный круг с десятью спицами, выходящими наружу из его окружности. В середине этого круга находится круглая выемка меньшего размера, имеющая мимолетное сходство с глазом без века.

Если каменный глаз, находящийся во владении Нихилура, вдавливается в круглое углубление, в южной стене волшебным образом открывается черный дверной проем. Это отверстие высотой 8 футов и шириной 4 фута. Любое существо, которое проходит через него, появляется в зоне X22 Логова Занатара (см. Главу 5). Дверь является односторонним порталом, и закрывается через 1 минуту после того, как каменный глаз убран от колонны.

Не-такая-уж-и-Секретная-Дверь

Эта секретная дверь видна всем, кто приближается к ней с востока.

Q12. Погреб Таверны

Узкий проход ведет к погребу таверны, находящейся в собственности полуслика на Улице Специй в Портовом Округе. Персонажи среднего размера должны пригибаться, чтобы добраться до этой области из туннеля.

Таверна используется в качестве базы Шард Шаннерс, банды веркрыс. Они знают об укрытии Гильдии Занатара, и эти две банды иногда действуют вместе. Роско Андербоуг, член Шард Шаннерс в гибридной форме, охраняет погреб. Он прячется в северо-западной кладовой, готовый напасть и отпугнуть любого, кто идет к лестнице. Не желая совершать убийство, Роско позволяет отступающим персонажам бежать обратно в канализацию. Он **веркрыса** с такими изменениями:

- Роско маленького размера и имеет 27 (6к6 + 6) очков здоровья.
- У него есть следующие расовые черты: он может перемещаться в пространстве Среднего или большего существа. У него есть преимущество при спасбросках от испуга. Он говорит на Общем и языке Полурослико в и знает воровской жаргон.

Развитие Сюжета

Если персонажи побеждают Роско или проскальзывают мимо него, они могут пробраться в таверну, которая обслуживает в основном клиентов-полурослико в. Поскольку в настоящее время нет ни одного из других членов Шард Шаннерс, персонажей тепло встречают работники таверны и клиенты, которые указывают им в направлении ближайшей бани.

ЗАВЕРШЕНИЕ ЗАДАНИЯ ВОЛО

Возвращение в Зияющий портал с Флуном Благмааром означает собой конец этого вступительного задания. Персонажам остаётся лишь получить награду.

НАГРАДЫ

Воло пьет один в Зияющем Портале, с нетерпением ожидая новостей о судьбе Флуна. Как только он его видит, вскакивает со своего места и бежит обнять персонажей и своего друга.

Хороший Поступок

Если персонажи воссоединяют Воло с Флуном, Воло робко смотрит на них, объясняя:

"Признаюсь, у меня мало денег в запасе. Но никто никогда не скажет, что Воло не держит слово! Позвольте мне представить что-то гораздо более ценное". Он протягивает им тубус для свитков. "Договор о замечательном имуществе здесь, в Глубоководье! Нам понадобится должностное лицо, чтобы засвидетельствовать передачу права собственности. Я назначу встречу с ним после того, как вы осмотрите имущество и сочтете его удовлетворительным".

В тубусе находится документ на поместье Череп Тролля, историческом здании в Северном Округе города, которое герои могут рассматривать как базу. Акт был нотариально заверен и кажется законным (потому что это действительно

так). Воло недавно купил эту собственность, потому что, по слухам, в ней водятся привидения, и он надеялся, что ее исследование может привести к появлению главы для его следующей книги, *Справочник Воло по Духам и Призракам*.

Если персонажи принимают награду, Воло назначает встречу с нотариусом-тифлингом по имени Килинн Сильмерхелв. Короткая встреча проходит в здании суда в Дворцовом Округе в полдень. Нотариус Сильмерхелв становится свидетелем передачи дела, раздражённо быстро делая нового владельца собственности официальным, имея более важные дела. Она также собирает налог на передачу имущества в размере 25 зм, который обычно платят новые владельцы. Если персонажи не могут позволить себе эту плату или не хотят ее платить, но они оказали поддержку Ренару Неверемберу, он уверен, что у Воло есть кошель монет для покрытия расходов.

Хорошие Друзья

Воло, Флун и Ренар выражают свою благодарность. Если персонажам понадобится просить своих новых друзей о случайной услуге, любой из них будет рад сделать это. Флун мало что может предложить персонажам, но дружба с Воло и Ренаром имеет свои преимущества.

Воло знает лучшие места, где можно поесть и повеселиться. Он также может провести персонажам экскурсию по Глубоководью. Если персонажи примут его предложение, поделитесь информацией с игроками в главе 9 «Краткий Путеводитель Воло по Глубоководью».

Хотя Ренар отчужден от своего богатого и влиятельного отца, у него все еще есть друзья на высоких постах. включая Арфистов, которые могут прийти на помощь героям, если они в этом нуждаются. Если персонажи необходима аудиенция с влиятельными людьми в Глубоководье, Ренар может назначить встречи с Миртом, Ремалией Хавентри (см. дополнение B для обоих) или просто с любым другим дворянином Глубоководья, если он уверен, что персонажи будут прилежно себя вести.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Если вы используете поэтапную систему получения уровней вместо отслеживания очков опыта, когда персонажи возвращаются к Воло после изучения убежища Гильдии Занатара, они переходят с 1-го на 2-й уровень.

Горожане, проживающие на Аллее Черепа Тролля, могут повлиять на повседневную жизнь персонажей в Глубоководье. Персонажи, скорее всего, будут возвращаться много раз на Аллею Черепа Тролля во время своих приключений и со временем познакомятся со своими соседями.

Ниже ты найдёшь описание домов, отмеченных на карте Аллеи Черепа Тролля (карта 2.1). Дома, не отмеченные маркерами на карте, являются рядовой застройкой и принадлежат жителям Глубоководья из верхних слоёв среднего класса. Такие люди могут позволить себе дворецких, садовников и нянечек.

Т1. Поместье Череп Тролля

В дополнении С ты найдёшь поэтажный план этого здания. Дай копию каждому игроку, как только их персонажи начнут исследовать Поместье Череп Тролля.

Высотой в четыре этажа, с резными балконами, маленькими башенками и пятью дымоходами, это здание выглядит самым величественным на Аллее Черепа Тролля. Персонажи могут перестроить, переименовать, заново меблировать или другим любым образом изменять их новую крепость как велит сердце.

Комнаты Таверны

Зайдя впервые внутрь, персонажи видят, что главный зал завален сломанной мебелью, потемневшим столовым серебром, бутылками вина, которое уже превратилось в уксус и кучей бесполезного хлама. Остальные комнаты таверны пусты, не считая пыли, паутины и безобидных мышей.

Привидение за Баром

В таверне действительно водятся привидения. Призрак (**спектр**) бывшего владельца, полуэльфа по имени Лиф, всё ещё живет здесь. Он считает таверну делом всей своей жизни и не может допустить, чтобы она пришла в полный упадок.

Призрак понимает Общий и Эльфийский, но не может разговаривать. Становясь невидимым, он делает мелкие пакости – разбивает тарелки, ломает бочки с пивом и иными способами создаёт персонажам убытки. Если авантюристы не понимают в чём дело или никак не реагируют, он пишет угрожающие предупреждения на пыльном полу или запачканных окнах – «Последний шанс!» или «Время сворачиваться!» Чтобы иметь право называть таверну по-настоящему своей, персонажи могут либо успокоить Лифа, либо уничтожить его.

Умиротворить Лифа. Если персонажи реставрируют здание и собираются снова открыть двери таверны для посетителей, Лиф начинает признавать их как новых хозяев, становится спокойнее и даже оказывает небольшие услуги. Пододвигает кресло, когда персонаж собирается сесть, наливает и разносит пиво, забирает пальто у людей, вернувшихся с улицы после дождя. Когда персонажи откроются и начнут вести бизнес, Лиф также может выполнять другие полезные функции – запирать двери, подметать пол и так далее.

Убить Лифа. Лиф умирает, если его очки здоровья опускаются до нуля. Будучи атакованным, он убегает на верхний этаж самый высокой башни и восстанавливает там половину очков здоровью. Здесь он будет отчаянно драться до самого конца.

Т2. Погнутый Гвоздь

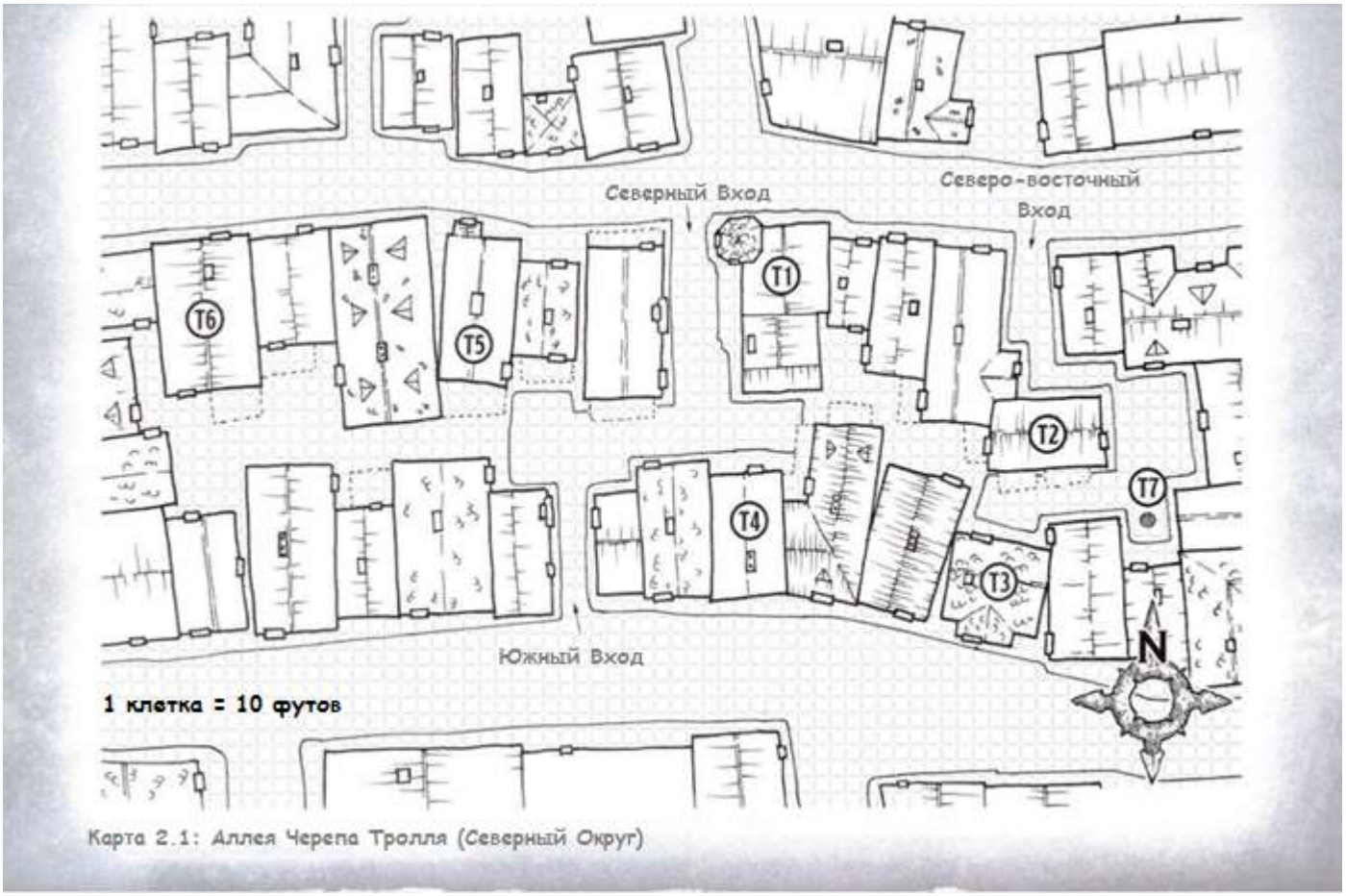
Над дверью магазинчика висит деревянная вывеска - пустая, за исключение большого погнутого гвоздя, торчащего из середины. Центральная комната служит выставочным залом для искусно вырезанной деревянной мебели и коллекции луков и арбалетов. Великолепной работы деревянные посохи, палицы и щиты висят на стене позади прилавка.

Владелец магазина и главный мастеровой – столяр и резчик по дереву полуэльф Талисольванар «Талли» Феллбранч. Он **обыватель** со следующими изменениями:

- Талли хаотично-добрый
- Он обладает следующими расовыми чертами: У него преимущество на спасброски против очарования и его невозможно магически усыпить. Владеет тёмным зрением в радиусе 60 футов и говорит на Общем и Эльфийском.

Услуги

Талли продаёт деревянное оружие и щиты по нормальным ценам. Он также делает и продаёт деревянную мебель и резные скульптуры.



Карта 2.1: Аллея Черепа Тролля (Северный Округ)

Т3. Пар и Сталь

Весь день дым и пар клубами вырывается из множества окон этой закрытой кузницы, где куют оружие, броню и всяческие инструменты. Кузницей владеет женатая пара дженази: огненный дженази по имени Эмбрик и водная дженази по имени Айви. Оба они члены Ордена Самых Старательных Кузнецов и Ковальщиков. Как доспешный мастер, Айви также принадлежит к Ордену Великолепных Бронников, Замочников и Мастеров по Металлу.

Эмбрик ухаживает за кузницей и является опытным оружейником. Он заявляет о своем происхождении от ифритов Калимшана и склонен к резким перепадам настроения. У него характеристики **капитана бандитов** со следующими изменениями:

- Эмбрик нейтрально-добрый
- Он обладает следующими расовыми чертами: Может колдовать *сотворение пламени* по желанию (телосложение - его характеристика заклинателя, и он имеет бонус +4 к атакам заклинаниями). Обладает тёмным зрением на 60 футов и сопротивлением к урону огнём. Говорит на Общем и Изначальном.

Айви поклоняется Эльдат, мирной богине, и использует свою магию для охлаждения горячей стали. Она опытный бронник. Айви неторопliва со спокойной чётко поставленной речью. У неё есть характеристики *жреца*, со следующими изменениями:

- Айви нейтрально-добрая
- Она обладает следующими расовыми чертами: по желанию может контролировать поток и форму воды в кубе со стороной 5 футов или заставить воду замерзнуть длительностью до 1 часа. Обладает скоростью плавания 30 футов, и может дышать как на суше, так и под водой. У Айви сопротивление к урону кислотой. Говорит на Общем и Изначальном.

Услуги

Пара дженази продаёт всё металлическое оружие, доспехи и щиты, перечисленные в главе 5 *Книги Игрока*, по нормальной цене.

Т4. Корона Кореллона

Фала Лефалиир, травник и член Гильдии Аптекарей и Целителей управляет этим величественным трёхэтажным домом, третий этаж которого был превращён в оранжерею. Прозрачные стеклянные стены позволяют любому на улице созерцать многообразие распускающихся цветов.

Фала Лефалиир – дружелюбный лесной эльф с длинными, заплетёнными в косы, волосами. Как и эльфийский бог Кореллон Ларетиан, Фала не является ни мужчиной, ни женщиной и приемлет только гендерно-нейтральные обращения. Если обратиться к ней, как «Он» или «Она», Фала вежливо попросит называть её по имени или на «вы ». Фала дружит с агентом Жентарима по имени Зира, который спас ей жизнь. Он посещает Фалу время от времени и она держит специального для него комнату на втором этаже.

Фала **друид** со следующими изменениями:

- Фала хаотично-добрая.
- Фала обладает следующими расовыми чертами: У Фалы преимущество на спасброски против очарования и её нельзя усыпить магическим способом. Скорость Фалы – 35 футов и она владеет тёмным зрением в радиусе 60 футов. Фала разговаривает на Общем, языке Друидов и Эльфов

Услуги

В дополнении к обыкновенным лекарственным травам, Фала продаёт зелья, перечисленные в таблице «Зелья Фалы». У Фалы есть 1к6 флаконов с каждым зельем, запертые в ящике прилавка.

Зелья Фалы

Зелье	Стоимость
Зелье животной дружбы	125 зм
Зелье лазания	50 зм
Зелье большого исцеления	250 зм
Зелье исцеления	50 зм
Зелье водного дыхания	250 зм

Т5. Глаз Тигра

Только по маленькому, чёрно-оранжевому знаку, изображающему тигриный глаз, вы можете найти это ничем не отличающееся от остальных здание, которое на самом деле является частным детективным агентством. Великолепно меблированные комнаты освещены изнутри слабым мерцанием масляных ламп. Дверь заперта и посетители должны постучать или позвонить в звонок прежде, чем им позволят войти.

Их встречает Винсент Тренч, человек-детектив и владелец Глаза Тигра. Он лаконичен в своей речи, курит изящную трубку и носит строгий деловой костюм. На самом деле Винсент **ракшас** по имени Валантжар, который всегда колдует на себя заклинание *маскировка*, прежде чем принимать посетителей. Ракшас живёт в Глубоководье уже давно и время от времени меняет поддельные личности, чтобы сохранить истинную натуру в тайне. Он рос среди смертных и привык к ним. К своему собственному большому удивлению, Валантжар весьма любит Глубоководье и его жителей.

Услуги

Тренч может выведать любой секрет в Глубоководье за определённый гонорар. Используй логику, когда назначаешь цену за его услуги: 50 золотых монет будет достаточно для большинства расследований, но если персонажи захотят узнать секрет, связанный с антагонистом приключения, ракшас может попросить услугу в качестве платы. Например, убить врага, который выслеживает его, дать рекламу его бизнеса в таверне персонажей или организовать слежку за одной из целей Винсента, за которой его самого наняли следить.

Т6. Сокровище Книжного Змея

Фасад этого книжного магазина украшен очаровательным рисунком золотого дракона, свернувшегося вокруг

сокровищницы книг и свитков. Изнутри магазин великолепно отделан деревом, а в воздухе витает манящий запах старых книг. Помещение библиотеки занимает два этажа этого трёхэтажного здания и кажется невероятным, что оно может вместить такое огромное количество книжных шкафов и полок.

Магазином управляет драконорождённый невысокого роста, потомок золотых драконов по имени Рисхал Хранитель Страниц, который живёт на третьем этаже. Рисхал член Бдительного Ордена Волшебников и Защитников и обладает статистикой **мага** со следующими изменениями:

- Рисхал нейтральный
- Он обладает следующими расовыми чертами: Действием он может выдохнуть 15-футовый конус огня (но не может сделать этого снова пока не завершит длительный или короткий отдых). Каждое существо в конусе должно совершить спасбросок Ловкости Сл 10, получая 2к6 урона огнём в случае провала или половину урона в случае успеха. Он обладает сопротивлением к урону огнём. Разговаривает на Общем, Драконьем, Дварфийском и Эльфийском.

Услуги

В магазине продаются книги любых жанров и направлений. К тому же, у Рисхала есть небольшая коллекция книг заклинаний и он позволяет волшебникам копировать заклинания из них за стоимость, указанную в таблице «Заклинания на продажу». Он может *создать свиток* с любым заклинанием из таблицы, но цена за эту услугу будет в два раза выше указанной.

Заклинания на Продажу

Заклинания	Стоимость
Понимание языков, обнаружение магии, падение пёрышком, поиск фамилиара, доспехи мага, волшебная стрела, щит, невидимый слуга	25 зм
Волшебный замок, вечный огонь, тёмное зрение, невидимость, магическое оружие, туманный шаг, трюк с верёвкой, внушение	75 зм
Подсматривание, контрзаклинание, рассеивание магии, огненный шар, полёт, необнаружимость, подводное дыхание	150 зм
Магический глаз, изготовление, высшая невидимость, град, поиск существа, превращение	300 зм
Длань Бигби, конус холода, изменение памяти	750 зм

Т7. Доступ в Канализацию

В восточном конце Аллеи Черепа Тролля находится съемная металлическая решетка, закрывающая отверстие. Под решеткой находится лестница , которая спускается на 20 футов в канализационную систему Глубоководья.

ВСТУПЛЕНИЕ ВО ФРАКЦИЮ

Очень быстро по городу начинает распространяться молва, что команда авантюристов помогла Волотампу Геддарму и спасла Ренара Неверембера. Вскоре к персонажам начинают прибывать представители фракций и стараются завербовать их. Текст ниже познакомит вас с разнообразными фракциями и расскажет какие требования они предъявляют к своим членам прежде всего. Персонажам не обязательно вступать всем в одну фракцию, а некоторые возможно вообще не захотят принадлежать к какой-либо группировке.

Вступив во фракцию, персонажи начинают получать специальные задания по мере получения уровня, с 2-ого по 5-ый. Успешное завершение миссии повышает славу персонажа как члена гильдии. Другие персонажи, не являющиеся членом этой фракции, могут помогать с выполнением задания. Персонажи, принадлежащие к любой фракции, кроме Альянса Лордов, могут отказаться от выполнения предложенных миссий без последствий.

У каждой фракции есть представитель, выступающий основным контактным лицом. Этот неигровой персонаж выдаёт задания и соответствующим образом награждает искателей приключений за их выполнение. Слава персонажей также будет быстро расти. Задания разных фракций и то, как персонажи могут их выполнить описаны далее в этой главе. Ты можешь использовать задания из таблиц или заменить любые из них на придуманные тобой.

Провалив задание, персонажи смогут попробовать выполнить его снова через 24 часа. Они могут продолжать попытки пока обстоятельства не сложатся так, что выполнение задание не станет невозможным.

БРЕГАН Д'ЭРТ

Если один из персонажей дроу, Джарлакс Бэнр посылает своих лейтенантов, троих **дроу-стрелков**, следить за ним, в то время как сам предпочитает оставаться в тени. Фелрект Лафин и Креббиг Маскилир наблюдают за персонажем ночью, а Солун Зибриндас в течение дня (изо всех стараясь избегать солнечного света). Лейтенанты Джарлакса подробно описаны в дополнении В.

Персонажи со значением пассивной Мудрости (Внимательность) 18 и выше могут мельком замечать очертания шпионов дроу в течении нескольких дней и совершив успешную проверку Мудрость (Проницательность) Сл 15 определить, что эти шпионы уделяют особое внимание действиям персонажей-дроу.

Задания Бреган Д`Эрт

Уровень	Задание	Описание Задания и Награда
2-ой	"Я прошу тебя украсть платок у благородной девицы и отдать его девушке-тифлингу, которая живёт в деревянной развалюхе на углу Улицы Нета и Портовой улицы, у пристани".	Найти аристократа это не проблема, но украсть незаметно чей-нибудь платок требует успешной проверки Ловкости (Ловкость Рук) Сл 12. Также можно убедить благородную девушку отдать его, совершив успешную проверку Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) Сл 12. Девушка-тифлинг будет благодарна персонажам за платочек. *Награда:* Каждый член Бреган Д`Эрт получает 1 очко славы.
3-ий	"Я даю тебе такое элементарное задание, что даже банда уличных беспризорников справилась бы с ним. Доставь это разоблачение Гэксли Раббербусту, владельцу местной газеты под названием *ЗАДворки Глубоководья*. Я хочу чтобы он не узнал кто написал и прислал это. Ты найдёшь офис газетчика на углу между Улицей Иммара и Улицей Жеребца, в Северном Округе. Оставь бумаги на стойке".	Джарлакс написал разоблачение культа демонопоклонников среди аристократических семей Глубоководья. Он вытаскивает скелеты из шкафа, описывая оргии и тёмные дела, творящиеся за закрытыми дверями. (Джарлакс никогда не упускает возможности устроить политические склоки и встряхнуть аристократию). Персонажи могут проникнуть в офис Гэксли до открытия, после закрытия или во время обеденного перерыва. Чтобы проникнуть внутрь незамеченным требуется успешная проверка Ловкости (Скрытность) Сл 15, а чтобы отпереть входную дверь требуется успешная проверка Ловкости с использованием воровских инструментов Сл 10 (или заклинание *открывание*, или подобная магия). *Награда:* Каждый член Бреган Д'Эрт зарабатывает 1 очко славы.
4-ый	"Мы захватили агента Гильдии Занатара и я хочу чтобы ты поохранял его три ночи пока у меня или у кого-нибудь из наших ребят не найдётся время поучить его уму разуму. Он заперт у вас в подвале".	Персонажи, исследующие подвал таверны на Аллее Черепа Тролля найдут там Отта Стальные Пальцы, скованного *железными лентами Билларо*. Никто не знает как он сюда попал, даже он сам. В первую ночь Занатар посылает отряд из шести **медвежатников** чтобы спасти Отто. Медвежатники в любом случае будут атаковать таверну, даже если персонажи перевезут Отто куда-нибудь. Во вторую ночь четыре члена Гильдии Ассенизаторов (**обыватели**) с **пожирателями интеллекта** вместо мозга посещают таверну. Они заказывают выпивку и стараются осмотреть помещение. Они покидают таверну не найдя Отто, но будут драться, стараясь спасти его, если обнаружат. На третью ночь таверну атакует **бехолдер-зомби**. После третьей атаки Отто исчезает также таинственно как и появился, вместе с *железными лентами Билларо*. *Награда:* Каждый член Бреган Д`Эрт получает 2 очка славы.
5-ый	"Один из наших шпионов проник очень глубоко в Гильдию Занатара, но сейчас я боюсь, что он предал нас. Мне больно это говорить, но я посылаю тебя убить его. Сделай это быстро и безболезненно и, во имя Лолс, будь осторожен".	Джарлакс думает, что мужчина-дроу, Нарл Зибриндас (см. дополнение В), предал Бреган Д`Эрт и показывает персонажам подземные проходы, ведущие в логово Занатара. (Логово Занатара описано в главе 5. Персонажи, следующие путями Джарлакса, прибывают в зону Х1.) *Награда:* Каждый член Бреган Д`Эрт зарабатывает 2 очка славы. Каждый искатель приключений, помогавший выполнить задание, получает золотую статуэтку Джарлакса (стоимостью в 250 зм).

Джарлакс Бэнр

Если персонажи сообщают о дроу Городскому Дозору, Джарлакс снимает наблюдение и на какое-то время разрывает все контакты с персонажами.

Если персонажи захотят вступить с дроу в драку, те скроются и избегут битвы, но оставят после себя визитную карточку – чёрную глазную повязку. На следующий день **Джарлакс Бэнр** (см. дополнение В) использует свою *шляпу маскировки* и появится у штаб-квартиры персонажей замаскированным под галантерейщика по имени Д.Б.Неверкот. В этом образе он просит личной беседы с персонажем-дроу, которого он считает подходящим для рядов Бреган Д`Эрт. Всерьёз он рассматривает только дроу, но Джарлаксу без разницы – мужчину или женщину. В качестве вступительного испытания, он даёт первое задание.

Джарлакс великолепный актёр, чья бдительность никогда не ослабевает. Он никогда не признает, что является не тем, кем кажется, даже если персонажи поймут его истинную натуру.

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Изумрудный Анклав заинтересован в персонажах, стремящихся к сохранению баланса в Глубоководье (жрецы домена природы, друиды и следопыты особенно приветствуются). Персонажа, подходящего под критерии, посещает белая кошка, которая произносит следующее сообщение мелодичным мужским голосом:

> «Заинтересован во вступлении в Изумрудный Анклав? Давай встретимся в Фальконмере в Южном Округе».

Кошка является обыкновенным животным, на которое применили заклинание *почтовое животное*. Она убегает как только доставит приглашение.

Меланор Феллбранч

Меланор Феллбранч, дружелюбный, но лишённый чувства юмора смотритель Фальконмере, станет главным контактным лицом персонажей в Изумрудном Анклаве. Фальконмере, частная вилла с огороженной территорией в одном квартале на юг от Башней Колат, принадлежит аристократическим семьям Тармс и Фалькон. Меланор выдаёт персонажам задания, используя заклинание *почтовое животное* и отдаёт предпочтение кошкам и голубям. Он быстро поручает новым членам гильдии их первое задание.
Меланор полуэльф **друид** со следующими изменениями:

- Меланор хаотично-добрый
- Он обладает следующими расовыми чертами: У него преимущество на спасброски против очарования и его невозможно магически усыпить. Он обладает тёмным зрением в радиусе 60 футов. Разговаривает на Общем и Эльфийском.

Задания Изумрудного Анклава

Уровень	Задание	Описание Задания и Награда
2-ой	«Близлежащие фермы терроризирует ожившее пугало. Оно режет скот, гоняется за лошадьми и пугает фермеров. Пока еще никто не был убит, поэтому Городская Стража не спешит вмешиваться. Мы должны что-нибудь с этим сделать!»	Не одно, а три **пугала** терроризируют Подутёсье. Одно носит капюшон из мешковины, у второго гниющая тыквенная голова, а третье одето в изорванное одеяло. Персонажи, разбившие в полях лагерь и проводящие там большую часть дня или ночи, имеют шанс в 10% встретиться с одним из пугал. Атаки продолжаются, пока все три пугала не будут уничтожены. *Награда:* Каждый член Изумрудного Анклава получают 1 очко славы за устранение этой угрозы.
3-ий	«Сэр Амброуз Эвердоун, постаревший рыцарь Келемвора, предложил Городской Страже свою помощь в поимке некроманта, который крадёт кости из Города Мёртвых и делает из них скелетов. Волосы Сэра Амброуза уже тронула седина и ему не помешает помощь. Если ты не слишком занят, конечно.»	Уговорить Амброуза Эвердоуна (ЗД; мужчина; человек; Тетирианин; **рыцарь**) принять помощь от партии требует успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 13. Если проверка успешна, Сэр Амброуз попросит авантюристов патрулировать южную половину кладбища в течение десяти ночей , в то время как сам будет патрулировать северную. Каждую ночь у персонажей есть накапливаемый шанс в 10%, что они встретят шесть **скелетов**, но нигде не видно следов некроманта, который поднимает их. После уничтожения скелетов на кладбище больше не происходит ничего необычного. После десяти ночей патруля Сэр Амброуз освобождает персонажей от обязанностей. *Награда:* Каждый член Изумрудного Анклава зарабатывает 1 очко славы. Каждый член партии, помогавший патрулировать кладбище все 10 ночей, получает 100 зм.
4-ый	«Доппельгангеры угрожают балансу сил в Глубоководье. Ходят слухи, что они прячутся в Зияющем Портале. Отыщи их и избавь город от угрозы, если можешь».	Персонажам нужно встретиться с **доппельгангером** «Бонни» и, совершив успешную проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15, уговорить её покинуть Глубоководье, забрав банду с собой. *Награда:* Каждый член Изумрудного Анклава получает 2 очка славы.
5-ый	"Гильдия Занатара выпустила на улицы города монстра и безнаказанно устраивает беспорядки, пока тот отвлекает Городской Дозор и Городскую Стражу. У хранителей порядка определённые проблемы с поимкой и убийством летающего ужаса, известного как грелл. Последний раз эту аберрацию видели в Портовом Округе, где она напала на старую женщину. Если мы не вмешаемся, другие убийства не заставят себя ждать".	Чтобы выследить грелла, необходимо совершить успешную проверку Мудрости (Выживание) Сл 18, а затем проверку Интеллекта (Расследование) Сл 18. Каждая проверка, успешная или нет, означает, что персонажи тратят 1 час на сбор информации или поиски следов монстра. В конце концов, персонажи столкнутся не с одним, а с двумя греллами. Когда один из них будет убит, второй попытается сбежать. *Награда:* Каждый член Изумрудного Анклава получает 2 очка славы. Джери дарует *чары героизма* (см. «Сверхъестественные дары» *Руководство Мастера* – Глава 7) каждому члену партии, который помог сразить греллов.

Джери Фалькон

Когда персонажи прибывают в Фальконмере в первый раз, Меланор представляет их хозяйке поместья – Джери Фалькон, женщине-аристократу, ставшей полубогом - Избранной Миеликки. Она является гостям поместья в виде бестелесного женского голоса, который слышен всем на территории виллы. На данный момент Джери единственный член семьи, находящийся в Фальконмере. Она предлагает заинтересованным авантюристам стать членами анклава и дарует новообращённым *чары восстановления* (см. «Сверхъестественные дары» *Руководство Мастера* – Глава 7). Она говорит, что Фальконмере будет надёжным убежищем для членов анклава и их друзей.

Джери невозможно ранить, пока она находится в бестелесной форме. В случае нужды, она может сотворить любое заклинание из списка заклинаний жреца. Она использует свои заклинания для защиты виллы, её прекрасных садов и обитателей. Члены Изумрудного Анклава могут попросить Джери о сотворении заклинания и она с радостью исполнит его, если количество очков славы персонажа равно или выше уровня заклинания.

СЕРАЯ СТРАЖА (СЕРЫЕ РУКИ)

Чёрный Посох, **Важра Сафар** (см. дополнение А) дружит с Ренаром Неверембером и новость о его спасении быстро достигает её ушей. Она использует заклинание *послание*, отправляя следующее сообщение:

«Меня зовут Важра Сафар, Чёрный Посох. Приходи к Башне Чёрного Посоха в Дворцовом Округе как только сможешь. Возьми с собой друзей».

Задания Серой Стражи

Уровень	Задание	Описание Задания и Награда
2-ой	«Найди монаха по имени Хлам, который живёт в пещере на склоне горы Глубокая Вода. Спроси, не слышал ли он за последнее время что-нибудь об угрозах городу, но не злоупотребляй гостеприимством, будь вежлив и не надоедай ему слишком».	Персонажи, взбирающиеся по склону горы, должны совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 12, прежде чем достигнут пещеры. В случае провала, персонаж зарабатывает 1к4 уровня истощения. Упросить **Хлама** поделиться информацией требует успешной проверки Харизма (Убеждение) Сл 12. В случае успеха, Хлам говорит, «Двойник зла спрятал своё лицо в тени. Перемены грядут, не успеет закончиться зима». (Это отсылка к Мэншуну.) Спуститься с горы персонажи могут без труда. *Награда:* Каждый член Серых Рук получает 1 очко славы.
3-ий	«Молодой бронзовый дракон устроил себе логово в Глубокой Гавани. Недавно он перепугал нескольких матросов, но пока не навредил никому. Посети дракона и узнай что ему нужно».	Для выполнения этой миссии Важра даёт каждому персонажу *зелье подводного дыхания*. Они найдут Зелифарна, **молодого бронзового дракона**, плавающим по дну гавани, вокруг обломков корабля, сплошь покрытых раковинами моллюсков и кораллами. Дружелюбный дракон попробует выторговать у персонажей столько сокровищ, сколько сможет. Разговаривающие с Зелифарном могут совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 13. В случае успеха, персонаж понимает, что дракон не представляет никакой опасности для Глубоководья. Если никто из персонажей не преуспел в проверке, истинные намерения дракона не получится разгадать. *Награда:* Каждый член Серых Рук получает 1 очко славы.
4-ый	«Один из членов Серой Стражи начал вести себя весьма странно. Он очень позитивный человек, но последнее время болтается в Зияющем Портале чаще чем обычно и его энтузиазм как-то подкис. Понаблюдай за ним десять дней и сообщи нам о том, что обнаружишь».	Персонажи могут подружиться с **Мелуном Вардрагоном** (см. дополнение В) или незаметно следить за ним. Каждый день на заре, Мелун вступает в телепатическую полемику со своим магическим топором *Лазурное лезвие* (см. дополнение А). Топор хочет сменить владельца, но Мелун не желает с ним расставаться. Персонажи, наблюдающие за этим спором, могут понять что происходит, совершив успешную проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15. *Награда:* Каждый член Серых Рук получает 2 очка славы. Если к тому же персонажи избавят Мелуна от **пожирателя интеллекта**, Важра подарит персонажам *волшебную палочку секретов*.
5-ый	«Занатар использует пожирателей интеллекта, чтобы контролировать людей, занимающих важные посты в различных структурах Глубоководья. Мы должны как можно скорее решить эту проблему. Проникни в логово Занатара и уничтожь создателя этих существ, кто бы это ни был».	Персонажи должны убить Нихилура, **иллитида** (см. дополнение В). Они могут установить слежку за убежищем Гильдии Занатара (см. главу 1) и ждать Нихилура там или сразиться с иллитидом в логове Занатара (см. главу 5). Награда: Каждый член Серых Рук зарабатывает 2 очка славы. Каждый персонаж, принимавший участие в миссии, получает *зелье сопротивления*. К тому же, Важра оплачивает заклинание *оживление* для всех погибших персонажей.

Судя по настойчивому тону, Важра не подразумевает, что персонажи могут отказаться от её приглашения. На следующий день она использует заклинание послание ещё раз и отправляет сообщение другому члену отряда. Если персонажи не откликаются на её призыв во второй раз, она прекращает свои попытки, пока персонажи не получат следующий уровень.

Задания Арфистов

Уровень	Задание	Описание Задания и Награда
2-ой	«Один из городских омнибусов таскает за собой умеющая говорить кобыла по имени Максин. Найдите ее и узнайте, не перевозила ли она кого-либо из агентов Жентарима. Получив эту информацию, вычисли их местонахождение»	Персонажи могут найти Максин, **ломовую лошадь** с пробужденным Интеллектом 10, совершив успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 13. Максин разговаривает на Общем и персонажи могут убедить её, что они принадлежат к Арфистам, совершим проверку Харизмы (Убеждение) Сл 13. В случае успеха, лошадь вспоминает, что подвозила солнечного эльфа и его телохранителя-полуорка два дня назад; они сели на перекрестке (она не помнит, каком именно) и вышли около Зияющего портала. Они говорили о найме шпионов для внедрения в городское убежище гильдии Занатара. Описание пассажиров Максины совпадает с внешним видом Дэвила Звездной Песни и Ягры Каменного Кулака. *Награда:* Каждый член Арфистов зарабатывает 1 очко славы.
3-ий	«Старая женщина по имени Уза Солизеп содержит книжный магазинчик в маленьком трёхэтажном здании на Улице Сорна в Торговом Округе. Она утверждает, что монстр забрался к ней в магазин. Ей пришлось запереть его внутри, а самой убежать. Теперь старая леди боится за сохранность своих книг и своей кошки. Городской Дозор считает её большой сказочницей и не хочет помогать, но Арфисты любят пожилую женщину. Ты сможешь найти её, оплакивающей свои книги и своего кота в таверне Причуда Фелзоуна, на углу Улицы Сорна и Улицы Салабара. Поспеши!»	Уза (ЗД, женщина, человек, Мулан, **обыватель**) описывает существо как «ужасающую сферу с множеством глаз», которая ворвалась в её магазин в погоне за её кошкой - Филипой. Собственно, монстр никто иной как **смотрящий** (см. дополнение В). Если персонажи уже встречались с ним в Главе 1, они знают кто их противник. Чтобы персонажи разобрались с угрозой, Уза даёт им ключи от передней и задней двери её магазина. Внутри беспорядок и хаос, а с третьего этажа слышно мяуканье кота. Смотрящий изо всех сил преследует добычу, но пока что **коту** удавалось ускользать от маленького мерзкого охотника. *Награда:* Каждый член Арфистов зарабатывает 1 очко славы, если смотрящий побеждён. Уза также дарит персонажам старую книгу заклинаний, в которой записаны четыре заклинания волшебника 1-ого уровня и три заклинания 2-ого уровня.
4-ый	«Один из наших, Маттрим Мерег, подружился с бандой доппельгангеров и полагает, что мы должны принять их в свои ряды. Найди их, поговори с каждым и постарайся определить насколько этим доппельгангерам можно доверять. Нам нужно твоё беспристрастное мнение».	Персонажам нужно поговорить с пятью **доппельгангерами**, начиная с их лидера, «Бонни», который работает в Зияющем Портале. Ей нужно несколько дней чтобы собрать всех членов банды, которые прибывают в Зияющий Портал, замаскировавшись под людей. Персонажи должны поговорить с каждым доппельгангером и совершить успешную проверку Мудрости (Проницательность) Сл 16 чтобы определить, можно ли им доверять. Только «Бонни» заслуживает доверия. *Награда:* Каждый член Арфистов получает 2 очка славы. Каждый помогавший член партии получает 50 зм.
5-ый	«Леди Ремалия Хэвентри устраивает приём в Доме Ульбринтер, её вилле на Улице Делзорин, которая располагается между Улицей Везоара и Проспектом Брондара, в Северном Округе. У нас есть основания полагать, что шпион-дроу проник в список гостей. Посети вечеринку и вычисли его. Не забудь про строгий костюм».	Ремалия Хэвентри (см. дополнение В) знает о задании, но не обнаруживает перед персонажами свое членство в Арфистах . На вечеринке действительно присутствует шпион-дроу: **Джарлакс Бэнр** (см. дополнение В). Использовав *шляпу маскировки*, он попал на приём под видом молодого актёра из Лускана по имени Эристиан Демарне. Чтобы обнаружить его, необходима успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 24. Впечатлённый проницательностью персонажей, он благодарит Леди Хевэнтри за увлекательный вечер, воздает заслуженные похвалы персонажу или персонажам, обнаружившим его, а затем уноситься прочь. *Награда:* Каждый Арфист получает 2 очка славы. Каждый член партии, присутствовавший на вечере, получает 200 зм.

Важра Сафар

Резиденция Важры Сафар – Башня Чёрного Посоха, древняя крепость и магическая академия. Отсюда Важра наблюдает за городом. Она использует заклинание *послание* чтобы связываться с агентами и давать им задания.

Важра предлагает персонажам членство в Серой Руке, частной организации под её командованием. Она даёт персонажам задания, призванные продемонстрировать способности героев и проверить их верность городу. Персонажи, справившиеся с этими заданиями, всё ещё не могут заработать достаточно славы для вступления в Серую Стражу, но они заслужат другую важную награду: покровительство Чёрного Посоха. Важра будет наблюдать за карьерой героев в качестве искателей приключений, и оказывать посильную помощь.

АРФИСТЫ

Арфисты приглашают в свои ряды добрых персонажей, подающих надежды в качестве шпионов. Такой персонаж получает следующее сообщение, написанное на *бумажной птице* (см. дополнение А):

> «Ренар рассказал нам, что на тебя можно положиться. Сегодня ночью опера в Театре Лайтсингер в Морском Округе и на тебя уже куплен билет. Встреться с Миртом во время антракта. Частная Комната «С». Строгий костюм обязателен».

В письмо также вложены билеты для всех членов партии на оперу *Падение Тиамат*, исполняемую на языке Великанов и описывающую поражение злой королевы драконов у Колодца Драконов.

Мирт

Если кто-то из персонажей присоединяется к Арфистам, **Мирт** (см. дополнение В) станет их основным контактным лицом в гильдии.

Театр Лайтсингер расположен в Морском Округе и является одним из излюбленных мест высшего общества. Если персонажи встретятся с Миртом в его личной ложе во время антракта, он расскажет им про Арфистов и предложит подходящим персонажам присоединиться. Те, кто принимают приглашение, получают заколку-символ Арфистов – арфа внутри полумесяца, к тому же Мирт сразу поручает им первое задание (см. таблицу Задания Арфистов). Если персонажи захотят поговорить с ним лично, он будет рад принять их в своём поместье в Дворцовом Округе. Если персонажи решают нанести ему визит, есть 90% шанс, что Мирта нет дома, и никто не отвечает на стук в дверь.

АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Персонажи, ставящие защиту города и королевства выше своих собственных интересов, приглашаются к сотрудничеству с Альянсом Лордов. Потенциальные новобранцы обязательно должны быть гражданами Глубоководья.

Джалестер Сильвермейн (Седогрив)

Основным контактным лицом фракции для персонажей является **Джалестер Сильвермейн** (см. дополнение В), агент альянса, докладывающий напрямую Публичному Лорду – Лаэраль Сереброрукой. Джалестер проводит большую часть времени в Зияющем Портале и других тавернах, где обычно собираются искатели приключений.

Персонажи, удовлетворяющие требованиям, получают от Джалестера приглашение в Альянс Лордов. От членов фракции ожидают, что они выполнят любую порученную миссию вовремя, безошибочно и профессионально. Персонаж, отказывающийся принимать задание или завершить его на условиях альянса, вызовет подозрения и может быть даже исключён из организации. Персонажи, находящиеся под подозрением, не получают никаких заданий от альянса пока каким-либо образом не снимут подозрения с себя. Исключение из альянса влечёт за собой потерю членства во фракции и всех заработанных очков славы.

ОРДЕН ЛАТНОЙ РУКАВИЦЫ

Орден Латной Рукавицы ищет тех, кто желает бороться со злом во всех его проявлениях. Искатели Приключений, почитающие Хелма, Торма и Тира, особенно желанны.

Савра Белабранта

Если кто-нибудь из искателей приключений заинтересует орден, Савра Белабранта (НД, женщина, Тетирианка, человек, **рыцарь**), посетит резиденцию персонажей и пригласит их в храм Тира - Залы Правосудия (располагается к западу от Рынка, в Дворцовом Округе), где они смогут присягнуть ордену. Церемония вступления включает в себя произнесение клятвы искать и уничтожать зло во всех его проявлениях . Произнося слова клятвы, каждый кандидат надевает серебряную латную рукавицу (символ ордена). После церемонии, Савра даёт новообращённым их первое задание.

Белабранты – одна из аристократических семей Глубоководья, они выращивают и тренируют грифонов для Кавалерии Грифонов. Савра старается восстановить свою честь служа Тиру и пытаясь таким образом искупить злые деяния, что она совершила как член злого элементального культа под названием Воющая Ненависть. Грехи Савры не имеют отношения к

Задания Альянса Лордов

Уровень	Задание	Описание Задания и Награда
2-ой	«Бандгруппировки устраивают беспорядки по всему городу. Мы предложили свою помощь членам Гильдии Ассенизаторов и тебе поручено охранять одну из их групп. Встреться с ними у Таверны «Череп Мула», что на Корабельной Улице в Портовом Округе. Приходите в шесть утра и оставайтесь с ними на весь рабочий день. Выполняйте задание каждый день в течение декады.»	Каждое утро персонажи встречаются с группой ассенизаторов (**обыватели**) и направляются с ними в сторону Торгового Округа, где уборщики целый день чистят, подметают и убирают улицы. Это скучная работа. На девятый день, в полдень, из ближайшего переулка выскакивает **ползающий падальщик** (carrion crawler), преследуемый двумя **стражами** из Городского Дозора. Персонажи могут помочь сразить ползающего падальщика, сбежавшего из канализации. *Награда:* Каждый член Альянса Лордов получает 1 очко славы.
3-ий	«Харко Сворнхолд, злой авантюрист, изгнанный из города три года назад за попытку подкупа магистрата, недавно незаконно вернулся в Глубоководье. Мы думаем, что теперь он работает на Гильдию Занатара, сея хаос на улицах города. Последний раз его видели в Портовом Округе, где он вербовал кенку. Найди его и тихо насади на клинок».	Персонаж, возглавляющий поиски, должен преуспеть в трёх проверках Интеллекта (Расследование) Сл 14, при этом у него остаётся возможность совершать броски до получения трёх провалов. Другие персонажи могут помогать, обеспечивая преимущество на проверку. Каждая проверка включает в себя 8 часов поисков и расследования. На стороне Харко (**капитан бандитов**) сражаются два **кенку**. *Награда:* Каждый член Альянса Лордов зарабатывает 1 очко славы.
4-ый	«Жентарим пытается склонить на свою сторону Красного Волшебника Тэя по имени Эслун Безант, намереваясь присоединить его банду к своим силам. Мы знаем, что он сбежал из родных земель несколько лет назад и он слишком умён, чтобы быть пойманным на какой-либо незаконной деятельности. Он и его банда негодяев рыскают в Портовом Округе. Разберись с этим и побыстрее!»	Распространяя слухи о предательстве, персонажи могут посеять вражду между Жентами и Элсуном. Для этого им нужно потратить 25 зм на взятки и преуспеть в проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 16. Они также могут встретиться с Элсуном Безанте (ЗЗ, мужчина, Тэец, человек, **маг**) и его бандой, состоящий из пяти **головорезов** лично, после чего победить его в вооружённом столкновении, либо подкупить, по меньшей мере, за 500 золотых монет. *Награда:* Каждый член Альянса Лордов зарабатывает 2 очка славы. Также персонажи могут отобрать силой у Элсуна его книгу заклинаний, которая содержит все заклинания, подготовленные у него на тот момент.
5-ый	«Городской Дозор не справляется с волной жестокости, захлестнувшей город и им нужна наша помощь. Нам поступают сообщения от встревоженных жителей города об убийце, прячущемся в тени крыш и меткими выстрелами лишающем своих жертв жизни. Мои источники говорят, что его убежище находится где-то рядом с Аллеей Черепа Тролля. Найди убийцу, предупреди Городской Дозор о его местонахождении и помоги им во время ареста, если сможешь. Не убивай его, это может спровоцировать ещё больше жестокости».	Персонаж, выслеживающий цель, должен совершить три успешных проверки Интеллекта (Расследования), при этом у него остаётся возможность совершать броски до получения трёх провалов. Каждая проверка включает в себя 8 часов поиска и выслеживания цели. Другой персонаж может оказывать помощь, обеспечивая преимущества на броски. В случае успеха, персонажи зажимают в угол убийцу, **Охотника Зира** (см. дополнение В), в оранжерее Корона Кореллона на Аллее Черепа Тролля (зона Т4). Зира сдаётся Городскому Дозору без боя, веря, что Жентарим найдёт возможность освободить его. *Награда:* Каждый член Альянса Лордов зарабатывает 2 очка славы. Каждый персонаж, помогавший в поимке Зира, получает 50 зм.

этому приключению, но ты можешь прочесть больше о её прошлом в приключении *Принцы Апокалипсиса.* Всякий раз, когда у неё есть задание, она посещает персонажей лично.

ЖЕНТАРИМ

Грабители Преисподен вступают в контакт с персонажами злого мировоззрения или сомнительных моральных качеств. **Летающая змея** с пергаментом, привязанным верёвкой вокруг тела, прибывает к персонажу глубокой ночью. Послание гласит:

> «Хочешь быть частью чего-то большего? Поговори с Дэвилом Звездной Песней в Зияющем Портале».

Если авантюристы разыскивают Дэвила, Ягра Каменный Кулак (см. «Знакомые Лица») приветствует их и проводит заинтересованных персонажей к столу в центре главного зала Зияющего Портала, где её босс ожидает посетителей, с бокалом выпивки в руках.

Задания Ордена Латной Рукавицы

Уровень	Задание	Описание Задания и Награда
2-ой	«Мы слышали, что Жентарим платит бандам в Полевом Округе, чтобы те нападали на членов Гильдии Занатара. Драки вспыхивают в округе ежедневно. Останови следующую битву до того, как она начнётся. Надо вразумить этих разбойников и дать им понять, что мы не будем терпеть дальнейшие беспорядки».	Персонажи должны посетить Полевой Округ и предотвратить драку сделав три успешных проверки Сл 12 Харизмы (Запугивание), или при провале трёх проверок победить четырех **головорезов** (предпочтительно, не убивая их), тем самым разогнав потенциальных бойцов. *Награда:* Каждый член Ордена Латной Рукавицы получает 1 очко славы.
3-ий	«По всей видимости, печально известный вор по кличке Чёрная Гадюка, долго считавшийся мёртвым, вернулся в Глубоководье. Она ограбила, по меньшей мере, уже дюжину аристократических поместий. Из-за маски, скрывающей лицо, никто не знает её истинной личности, но недавно кто-то сообщил в «*ЗАДворки Глубоководья*», что она из аристократии . Узнай, что ещё знает издатель газеты и сообщи нам».	Персонажи должны встретиться с Гексли Раббербастом (Н мужчина Иллусканец человек **обыватель**), издателем газеты *ЗАДворки Глубоководья* и либо совершить успешную проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 12, либо подкупить его за 50 золотых монет минимум. Если персонажи преуспели, Гексли поделится с ними подозрением, что Чёрная Гадюка это скрывающаяся в тени злая сестра-близнец Аммалии Кассалантер, прячущая за маской своё страшное уродство. Проведя расследование в течение суток и преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 или проведя беседу с Кассалантерами на их вилле (см. главу 6) персонажи узнают, что такого человека просто не существует. *Награда:* Каждый член Ордена Латной Рукавицы, вернувшийся от Гексли с докладом, получает 1 очко славы.
4-ый	«В Таверне «Конечная», что на Улице Конца Пути в Полевом Округе, ночью ограбили стражников. А хозяин таверны говорит, что видел гигантских крыс, рыскающих по закоулкам. Да, звучит всё это печально, но мы не можем проигнорировать зов на помощь».	Таверну донимают Шард Шаннерс, банда полуросликов-веркрыс, одному из членов которой стражники однажды угрожали. Чтобы прекратить беспорядки, персонажи должны победить трёх **веркрыс** или спугнуть их успешной проверкой Харизмы (Запугивание) Сл 17. *Награда:* Каждый член Ордена Латной Рукавицы зарабатывает 2 очка славы и получает *зелье лечения*.
5-ый	«Я только что получила донесение, что игольчатые дьяволы нападают на жителей во Дворе Двенадцати Псов что в Полевом Округе. Сразим монстров вместе и найдём злодея, который их призывает!»	Персонажи должны помочь Савре сразить пятерых **игольчатых дьяволов**, которые загнали в дома и держат в страхе местных жителей. Сразу после этого на улицу выходит Гайсхир Омфрейс (ЗЗ женщина Тетирианка человек **фанатик культа**) и атакует Савру. Гайсхир одержима служением культу дьяволопоклонников, чьим лидером является Викторо Кассалантер (см дополнение В). Савра старается захватить её и допросить, но только магия может заставить Гайсхир выдать Викторо. Так как поклонение дьяволам вполне законно в Глубоководье, у Савры нет полномочий выдвигать претензии Кассалантерам и она советует персонажам также не наживать себе проблем. *Награда:* Каждый член Ордена Латной Рукавицы зарабатывает 2 очка славы. Каждый персонаж, принимавший участие в выполнении задания, получает *зелье большого лечения*.

Дэвил Звездная Песня

Дэвил Звездная Песня (см. дополнение В) будет для персонажей главным контактным лицом в Чёрной Сети, по крайней мере, сначала. За бокалом выпивки он делится следующей информацией:

- Дэвил – авантюрист в отставке. Он и его товарищи по приключениям присоединились к Жентариму пару лет назад. Теперь они помогает нуждающимся. (Если говорить точнее, дают займы, предоставляют наёмников и оказывают другие специфические услуги).
- Недавно другая банда Чёрной Сети проникла в город и попыталась обмануть Гильдию Занатара. Они провалились и спровоцировали войну на улицах города. Дэвил и его коллеги хотят остановить насилие и восстановить мир.

Дэвил предлагает заинтересованным персонажам членство во фракции и поручает им их первое задание (см. таблицу Задания Жентарима). Описание последующих заданий персонажи получают на свитках, которые приносят летающие змеи.

Задания Жентарима

Уровень	Задание	Описание Задания и Награда
2-ой	«Кто-то убивает моряков эльфов и полуэльфов в Портовом Округе – уже трое мертвых, каждый из них обезглавлен мечом в глухую ночь. Взгляните на это, ладно? Мне кажется, Городской Дозор, мог бы немного помочь.»	Персонажи, которые проводят три ночи подряд, слоняясь у причалов, замечают Хелдара, пьяного моряка-полуэльфа (**бандита**), покидающего таверну Череп Мула (на Корабельной улице в Портовом Округе). Персонажи, последовавшие за Хелдаром, могут спасти его от Солуна Зибриндаса, **стрелка-дроу** (см. дополнение В). Солун прячется в тени, обнажив клинок, ожидая, когда полуэльф споткнется. Чтобы обнаружить его, прежде чем он нанесет удар, требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 18. Солун убегает, если его очки жизни будут снижены до половины и менее. *Награда:* Члены Жентарима получают 1 известность. Если Хелдар переживет атаку Солуна, каждый персонаж дополнительно получит 50 зм.
3-ий	«В Торговом Округе есть магазинчик под названием Варева из Странных Бутылок, которым владеет один из наших друзей – гном Скимо. Он сделал парочку *зелий чтения разума* для наших клиентов. Возьми зелья и доставь к Ловцу Богов, одной из огромных статуй Дворцового Округа. Отдай их даме в фиолетовом пальто и делай ноги».	**Скимо Странная Бутыль** (см. дополнение В) положил четыре *зелья яда* в маленький сундучок, отделанный шёлком. Зелья выглядят, пахнут и обладают вкусом *зелья чтения разума*. Рядом с Ловцом Богов их ожидает Эслив Рознар, **Чёрная Гадюка** (см. дополнение В). Она сидит на заднем сиденье кареты, одетая в фиолетовый плащ с капюшоном, скрывающим её лицо. Обменяв сундучок на мешочек из чёрного бархата, она приказывает кучеру отправляться. Карета доставляет Эслив к её поместью в Морском Округе. *Награда:* Каждый член Жентарима получает 1 очко славы. Мешочек, полученный от Эслив, содержит 15 зм, которые предназначаются персонажам.
4-ый	«Самая богатая семья полурослико в Глубоководья, Снубидлы, предлагает 500 золотых монет за информацию, которая может помочь вернуть пропавшего члена их семьи – Дэшера Снубидла. Было бы весьма неплохо заиметь эти драконы в наше распоряжение! Проведи расследование и попробуй узнать что-нибудь, но не лезь в проблемы! Городской Дозор уже взялся за это дело».	Персонаж, тратящий в Южном или Портовом Округе как минимум трое суток на организацию расследования, поиски улик и разговоры с правильными личностями, может по истечении этого времени совершить проверку Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 18. В случае успеха, персонажи убеждают одного несговорчивого полурослика организовать им встречу с Дэшером. Встреча назначена в полдень у магического дорожного столба, известного как Путеуказатель. Дэшер прибывает на встречу, чтобы выслушать, что скажут персонажи, но у него нет намерения возвращаться домой. Сам недавно став веркрысой (см. главу 1 для статистики полурослико в-веркрыс), он присоединился к банде полурослико в-веркрыс под название Шард Шаннерс (названной так из-за ненависти к серебру). Теперь банда это его семья. *Награда:* Каждый член Жентарима получает 2 очка славы.
5-ый	«Скимо Странная Бутыль предал нас! Ничтожный червяк передавал информацию нашим врагам. Мы должны ликвидировать его. И сделай это похожим на несчастный случай».	**Скимо Странная Бутыль** (см. дополнение В) изо всех сил старается быть на шаг впереди персонажей. Когда искатели приключений приближаются к его магазину, они видят, как Скимо уезжает на омнибусе, где помимо него сидят ещё пять пассажиров и извозчик (все **обыватели**). Если Скимо понимает, что его преследует, он колдует на себя *полёт* и взмывает в воздух. Если персонажи рассеивают эффект заклинания или у них получается каким-либо образом продолжить погоню, Скимо колдует на себя *высшую невидимость* и старается скрыться, затесавшись в толпе. Если у персонажей не получается поймать его, он находит прибежище в Башнях Колат (см. главу 8). *Награда:* Каждый член Жентарима получает 2 очка славы, если Скимо удалось ликвидировать, не впутывая в это Чёрную Сеть. Если у персонажей получается заполучить сумку Скимо, они находят в ней его книгу заклинаний (содержит все подготовленные им заклинания), *зелье чтения разума* и 150 золотых монет в шёлковом кошелёчке.

Ташлин Яфира

После того, как персонажи выполнят для Дэвила два задания, его арестовывает Городской Дозор. С этого момента его держат в Замке Глубоководья, в ожидании допроса Лордами Глубоководья, которые хотят получить от него информацию об операциях Черной Сети в городе. Персонажи продолжают получать задания, но теперь они поступают от

Ташлин Яфиры (см. дополнение В). Персонажи узнают первый раз об этом изменении при получении нового задания – письмо явно написано другой рукой.

Если персонажи захотят поговорить с Ташлин лично, Ягра может организовать встречу в Городе Мёртвых или ином тихом месте. К моменту встречи, Ташлин уже знает следующую информацию, которой может поделиться с персонажами:

- По слухам, лидером изменников и преступников - второй группировки Жентарима, действующей в городе, является известный убийца Черной Сети – Урстул Флоксин.
- Был выписан орден на арест Урстула, но никто не знает где он сейчас находится. Даже средства магического выслеживания оказались бессильны.
- Первая провальная попытка похищения Ренара Неверембера не остановит Урстула. Он может попробовать ещё раз. (Ташлин на самом деле не верит в это, но она знает, что у Ренара есть связи с Арфистами и что он может поделиться с персонажами интересной информацией).

Неделю спустя Лорды Глубоководья отпускают Дэвила из-под стражи, убедившись, что ни он, ни его коллеги не причастны к вспыхнувшим недавно в городе беспорядкам.

КАК НАСЧЁТ БИЗНЕСА?

Если персонажи намерены отреставрировать и заново открыть таверну на Аллее Черепа Тролля, им придётся иметь дело с разнообразными гильдиями, без чьей поддержки практически любой бизнес обречён на провал. Ремонт стен и крыши требует разрешения и контроля со стороны Гильдии Плотников, Кровельщиков и Штукатуров. Гильдия Водопроводчиков и Сантехников обладает лучшими средствами для восстановления канализационной системы и подвальных помещений. Обязанности по чистке и стирке постельного белья берёт на себя Гильдия Прачек и Гладильщиков. Поддержанием чистоты на улицах вокруг таверны занимается Гильдия Ассенизаторов и Благородный Орден Уличных Чернорабочих. Поставки мяса должны обеспечиваться Гильдией Мясников; пива и вина - Гильдией Пивоваров, Виноделов и Виноторговцев; а хлеб и тесто поставляться Гильдией Пекарей. Список можно продолжать долго.

Врезка «Траты на содержание таверны» демонстрирует затраты персонажей, необходимые чтобы подготовить бизнес к открытию. Также там указаны регулярные траты, необходимые для ведения бизнеса, когда таверна уже открыта.

Траты на Содержание Таверны

Врезка демонстрирует траты, необходимые совершить всего один раз и траты, регулярно возникающие во время функционирования таверны на Аллее Черепа Тролля. Также тут приведены правила, с помощью которых можно определить прибыль, которую принёс бизнес, или убыток.

Разовые Траты

• 1000 золотых монет за реставрацию таверны за 12 дней
• 250 золотых монет за заключение контрактов с гильдиями и получение лицензий (платится вперёд)

Регулярные Траты

• 80 золотых монет тратятся раз в декаду на содержание персонала и зарплату
• 10 золотых монет раз в декаду уходят на разнообразные мелкие просьбы от гильдий

Прибыль или Убыток

В конце каждой декады, кидай к100+10 и, проконсультировавшись с разделом Управление Бизнесом в Главе 6 *Руководство Мастера*, определи – принесла таверна прибыль или убыток. Если персонажи тратили деньги в течении декады на рекламу своего заведения, добавь 1 к броску за каждую потраченную золотую монету. Если персонажи не смогли уплатить необходимые расходы, вычти 1 за каждую золотую монету долга.

ПРИМЕРЫ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ГИЛЬДИЙ

Когда по городу начинают расходиться слухи, что таверна на Аллее Черепа Тролля вновь собирается открыть свои двери для посетителей, к искателям приключений начинают пребывать представители заинтересованных в благоденствии таверны гильдий. Раздел описывает нескольких из этих представителей.

Броксли Чудночайник

(*Братство Трактирщиков)*

Броксли (3Д мужчина сильный сердцем полурослик **обыватель**) спокойный, законопослушный полурослик с аккуратными бакенбардами и густыми бровями. Гостиницы и таверны немногочисленны и редко встречаются в Северном Округе, так что он наносит персонажам частые визиты, дабы увидеть, как продвигается дело и пожелать персонажам всего самого лучшего. Если никто из персонажей не принадлежит к его гильдии, он крайне настойчиво убеждает их присоединиться «во избежание дальнейших беспокойств». Стоимость членства в Братстве Трактирщиков включена в регулярные расходы, описанные во врезке «Траты на содержание таверны».

Броксли искренне верит, что таверна была населена призраками и теперь очень рад видеть здесь кого-то живого. Сокрушаясь о своём бремени отцовства девятерых детей , он быстро указывает персонажам, что следования правилам и уставу гильдии сделает его весьма тяжёлую жизнь «хотя бы чуточку легче».

Хаммонд Креддок

(*Гильдия Пивоваров, Виноделов и Виноторговцев)*

Хаммонд (Н мужчина Иллусканец человек **обыватель**) не любит авантюристов, но любит их деньги. Этот женоподобный, одетый с иголочки мужчина, всегда появляется в обществе молодого писаря, девочки Джинни (НД женщина тифлинг **обыватель**), носящей очки. Она молча записывает диалоги и делает пометки в маленькую книгу, пока Хаммонд разговаривает.

Хаммонд предпочитает заглядывать к персонажам в середине месяца, рассказывая им о новых алкогольных напитках, которые гильдия может предложить к поставкам и, отдавая брошюру с ценами, которую грубо пихает им в руки в первый раз. Чтобы проверить насколько велико желание персонажей сотрудничать, он жёстко критикует текущий выбор напитков, даже если это он сам недавно их продал.

Джастин Раск

(*Гильдия Мясников)*

Джастин (НЗ мужчина Иллусканец человек **головорез**), чьей визитной карточкой является слабая челюсть и взгляд мёртвой рыбы, вырос в одном из самых жестоких районов - Полевом Округе и он может доказать это своими шрамами. Денег, которые ему платит гильдия, не хватает на содержание дома в Северном Округе и необходимость покидать эту часть города наполняет его сердце негодованием. Раз в месяц он мрачной тенью является на пороге персонажей, доставляя им телегу с рубленым мясом для кладовых таверны. Стоимость доставки включена в ежемесячные членские взносы, но Джастин всегда просит доплатить сверху за его услуги. Если персонажи отказываются дать ему, по меньшей мере, 3 золотых монеты, он говорит «Может в следующий раз этим мясом окажется кто-то из вас». Он оставляет угрозу висеть в воздухе и уходит.

Улькория Стоунмарру

(*Бдительный Орден Волшебников и Защитников)*

Улькория (НД женщина щитовый дварф **архимаг**) уже и не помнит сколько раз она защитила Глубоководье своей магией. Из-за лица, застывшего в ужасающем оскале, который пугает взрослых и детей, она известна как «Горгулья». Никто не знает где она живёт, но люди думают, что это место находится под землёй, возможно, в подземелье под одним из древнейших поместий города. Она использует заклинание *телепорт* чтобы покидать своё жилище и возвращаться обратно и никто не видел её без **щитостража**, следующего по пятам.

Мало кому известный факт – когда-то Улькория владела таверной на Аллее Черепа Тролля. Она продала её семье щитовых дварфов, но те потерпели неудачу и были вынуждены продать таверну женщине, которая сделала из неё сиротский приют. «Она оказалась каргой, которая готовила и ела детей» вспоминает Улькория. Дом поменял ещё несколько владельцев за последующие годы. Теперь Улькория надеется, что новые владельцы сумеют сделать что-нибудь хорошее.

Каждый раз, проходя через Северный Округ, Улькория заглядывает в таверну пропустить кружечку другую и узнать как продвигаются дела, в то время как щитостраж ждёт её снаружи. Она держит критику при себе, если изменения приходятся ей не по душе. Персонажи могут попросить её наложить заклинание *охранные руны* на таверну, за что она возьмёт 300 золотых монет.

БИЗНЕС-КОНКУРЕНТ: ЭММЕК ФРУН

Мерзкий северянин, Эммек Фрун (НЗ мужчина Иллусканец **обыватель**) сам недавно пытался купить таверну на Аллее Черепа Тролля, но Волотамп Геддарм предложил более высокую цену. Уязвлённый неудачей, он купил на Аллее Черепа Тролля другое здание, но поменьше и не такое впечатляющее и, перестроив его в пивную, назвал Варево Фруна. Если ты решишь вводить Фруна в приключение в качестве бизнес-конкурента для персонажей, выбери для пивной любое неотмеченное на карте 2.1 здание.

Семья Эммека переехала в Глубоководье когда их имущество в Невервинтере было уничтожено при извержении Горы Хотеноу в 1451 ЛД. Они начали трудиться в Торговом Округе, зарабатывая себе на жизнь дублением кожи. После того, как отец Эммека умер, сестра взяла на себя управление бизнесом и его отстранили от дел . В любом случае, он никогда особо не любил работать и особенно ненавидел Гильдию Живодёров и Кожевников.

Финансовое положение Эммека находится на грани краха, так как в своём последнем предприятии он потерял почти всё состояние. Также у него проблемы с двумя гильдиями города. Во-первых, он пытался сэкономить деньги и самостоятельно починить крышу, а не платить Гильдии Плотников, Кровельщиков и Штукатуров. Затем он оскорбил члена Гильдии Водопроводчиков и Сантехников, сравнив бороду дварфа с усоногими раками.

Цели

Эммек хочет, чтобы его пивная стала самым успешным заведение в Северном Округе, а бизнес персонажей с треском провалился.

Бюджет

Эммек становится крайне скуп, когда речь заходит об определённых типах расходов, но при этом абсолютно не умеет обращаться с деньгами. Он тратит много денег на большие, пёстрые, безвкусные вещи, но экономит на вещах тонкой красоты. Так как у него сейчас нет денег, которыми он мог бы кидаться направо и налево, его план по уничтожению бизнеса персонажей начинается с поисков займа.

План

Эммек получает займ в виде 150 золотых монет от Истрид Хорн (см. дополнение В). Он тратит 50 золотых на услуги Шард Шаннерс, банды полурасликов-векрыс, с которыми он уже имел грязные делишки в прошлом. Он платит полурасликам чтобы те мешали бизнесу персонажей, пока сам пытается лихорадочно наладить свой собственный.

Четыре члена банды были наняты на работу Эммеком: двое мужчин по имени Келсо Фидлвик и Дэшер Снубидл и две женщины по имени Даника Фидлвик (младшая сестра Келсо) и Брин Хилтопл. Эти полурослики являются **веркрысами** и обладают следующими особенностями:

- У веркрыс Маленький размер и у каждого 27 (6к6+6) очков жизни.
- Они обладают следующими расовыми чертами: они могут передвигаться через пространство занятое существами Среднего размера и больше и обладают преимуществом на спасброски против испуга. Разговаривают на Общем, языке Полурасликов и знают воровской жаргон.

Стратегия Эммека, с помощью которой он собирается превзойти конкурентов, и последствия его действий описаны в таблице ниже.

План Эммека

Часть плана	Описание
Мероприятие	Веркрысы приходят в таверну персонажей в облике полурасликов и пытаются устроиться туда на работу.
Мероприятие	Веркрысы разбрасывают кусочки еды повсюду изнутри таверны и проделывают крохотные отверстия в стенах, чтобы привлечь внутрь крыс и наводнить таверну вредителями.
Действие	Эммек распространяет слухи, что таверна персонажей кишит крысами и именно поэтому он не купил её. Примени штраф -10 когда персонажи будут совершать свои следующие три броска по таблице Ведение Бизнеса (см. «Траты на содержание таверны»).
Мероприятие	Шард Шаннерс заявляют, что они сделали достаточно за те деньги, что получили и требуют ещё.
Действие	Эммек платит веркрысам ещё 50 золотых монет, чтобы в ночи они рыскали в гибридной крысиной форме вокруг таверны персонажей, вырезали морды крыс на дверях соседей и любыми другими путями привлекали к себе внимание.
Мероприятие	Эммек убеждает несколько местных жителей подписать письмо, которое он сам написал, а затем отправляет его в Городской Дозор. В письме Эммек обвиняет персонажей в том, что они являются главами воровской гильдии веркрыс и просит Дозор обследовать их собственность.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

На этом этапе приключения персонажи должны достигнуть 3-го уровня - выполняя задания фракций, разбираясь с Эммеком Фруном или занимаясь другой активностью. В это время у персонажей появляется прекрасная возможность завести друзей и заработать репутацию (хорошую или дурную) и на Аллее Черепа Тролля и в самом Глубоководье, после чего события Главы 3 впутают их в невероятное приключение.

Глава 3: Огненный Шар

Дом персонажей на Аллее Черепа Тролля сотрясается от ужасающего взрыва, окна грохочут от дикого порыва ветра, а с улицы слышны крики прохожих. *Огненный Шар*, порождённый заклинанием, разорвался только что на улице и погрузил район в хаос. Когда члены Городской Стражи, Городского Дозора и Бдительного Ордена Волшебников и Защитников появятся на сцене, у персонажей будет шанс оценить ущерб и начать дальнейшее расследование. Это происшествие приводит в движение основной сюжет и отправляет персонажей в сторону столкновения с силами, желающими найти и захватить тайник с золотом Лорда Неверембера.

Огненный Шар взорвался рано утром, в то время, как все персонажи были в Поместье Черепа Тролля. Прочитай вслух или перефразируй игрокам следующий текст:

Ужасающий грохот наполняет Аллею Черепа Тролля и сотрясает окна. Обожжённые, обезображенные тела взмывают в воздух и крики боли наполняют улицу. Густые облака едкого дыма вздымаются от места взрыва, который произошёл прямо напротив вашей двери.

Пусть игроки скажут, что их персонажи делают в этот момент и как они реагируют на взрыв. Те, кто хотят понять природу взрыва, могут совершить проверку Интеллекта (Магия) Сл 13 определив, в случае успеха, что кто-то снаружи использовал заклинание *огненный шар*.

ЧТО ЗДЕСЬ ВСЁ-ТАКИ СЛУЧИЛОСЬ?

Далакар, скальный гном-шпион, работающий на Лорда Дагульта Неверембра, направлялся к персонажам, но взорвавшийся Огненный Шар убил его и ещё десять других людей. Гном важная фигура, так как он нёс *Камень Голорра* (см. дополнение А) – ключ, с помощью которого можно отыскать тайник с золотом Лорда Дагульта Неверембера.

Преследуемый по пятам агентами Жентарима, Гильдии Занатара и Бреган Д`Эрт, Далакар не мог покинуть Глубоководье вместе с артефактом и решил вверить его в руки персонажей. Он не мог сохранить камень сам, но верил, что ребята, которые спасли жизнь сыну Лорда Неверембера, справятся с этим.

К тому времени, как эта глава подойдёт к концу, *Камень Голорра* поменяет нескольких владельцев, а перед персонажами потихоньку начнёт складываться картинка большого паззла. Хоть их всё ещё и ожидает впереди грандиозная погоня.

ЖЕНТЫ, ПОЙМАННЫЕ С ПОЛИЧНЫМ

Три члена Чёрной Сети, включаю убийцу Урстула Флоксина (см. дополнение В), почти поймали Далакара, но именно в этот момент попали в эпицентр взрыва . Из трёх, выжил только Урстул. Несмотря на ранения, ему хватило сил украсть

Камень Голорра из кармана Далакара и сбежать. Пока остальные выжившие приходили в себя, хромающий Урстул выбрался сквозь дым и смог и, в конце концов, вернулся на Виллу Гралхунд, что располагается неподалёку.

СЕМЬЯ ГРАЛХУНД

Глава благородной семьи Гралхунд, Яла Гралхунд, и её муж Оронд, предоставляют убежище и деньги Урстулу и его Жентам-союзникам, в обмен на обещание честно разделить клад золотых драконов. Но Гралхунды не хотят всецело полагаться на Черную Сеть. Они послали своего собственного агента, чтобы следить за Жентами, убить Далакара и самим захватить *Камень Голорра*. Яла дала предполагаемому убийце *ожерелье огненных шаров* и снабдила инструкциями, как и когда его использовать. Когда тому показалось, что гном вот-вот ускользнёт от Урстула, он метнул одну из бусин ожерелья дабы остановить его.

Убийца от Гралхундов это нимблрайт (см. дополнение В), который сбежал из Дома Вдохновенных Рук, храма Гонда в Морском Округе, месяц назад. Гралхунды подвезли его на своей карете, Яла с ним подружилась и какое-то время использовала в качестве прислуги, пока вместе с мужем не придумала более зловещее применение.

Происшествие с Огненным Шаром создало напряжение между Гралхундами и Черной Сетью. Урстул Флоксин отказывается отдавать *Камень Голорра*, пока не поговорит со своим тайным хозяином, Мэншуном. Тем временем, Гралхунды взвешивают риски предательства и убийства Урстула в их собственном доме. Если расследование персонажей продвигается хорошо, они натолкнутся на это логово змей прежде, чем глава завершится.

РАСПУТЫВАНИЕ ИНТРИГ

В ходе расследования персонажи должны выяснить, кто бросил огненный шар (нимблрайт), для чего эта атака была совершена (чтобы украсть *Камень Голорра*) и где теперь камень (на Вилле Гралхунд). Если расследование не движется, дружеский неигровой персонаж может помочь авантюристам в обмен на какую-нибудь услугу. Один из таких персонажей – Винсент Тренч, частный детектив, живущий на Аллее Черепа Тролля (см. глава 2, зона Т5). Персонажи также могут обратиться за помощью к дружественным фракциям, например, к Арфистам.

СЦЕНА ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Разбуженные взрывом, люди выходят из своих домов и магазинов, обозревая разрушения. Огненный шар не поджёг ни один дом, но убил 11 людей.

- Одна пожилая женщина-человек, которая была на прогулке (никто её не узнаёт).
- Двое мужчин-людей в мантиях (наёмники Жентарима) и чёрной кожаной броне, с клинками в ножнах.
- Две женщины-человека и мужчина-полуэльф, одетые в простую одежду (слуги богатых семей Северного Округа, выполнявшие поручения).
- Один мужчина-гном (Далакар), одетый в обугленную мантию и сжимающий кинжал.
- Две женщины-полурослики, игравшие на флейте и скрипке, и двое мужчин-полурослико в, танцевавшие под музыку.

У персонажей есть всего несколько минут чтобы обследовать место преступления, прежде чем прибудет Городская Стража. После этого, им запретят приближаться к телам, хотя магически невидимые или похожим образом скрытые персонажи, смогут продолжить осматривать место преступления. Осмотр тел и успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволяет узнать следующее:

- У одного из мёртвых мужчин-людей есть татуировка в виде чёрной, крылатой змеи (символ Чёрной Сети), набитая на правом предплечье.
- У мёртвого гнома на ботинках засохли грязь и фекалии, из чего можно сделать вывод, что он недавно был в канализации. Также при нём есть мешочек, в котором лежат пять драгоценных камней, по 100 золотых монет стоимостью каждый.

Персонажи могут попытаться украсть мешочек незаметно для наблюдателей, что потребует успешной проверки Ловкости (Ловкость Рук) Сл 15. В случае провала, персонаж всё равно забирает мешочек, но кто-то из толпы замечает кражу и сообщит об этом констеблю Городского Дозора когда те прибудут (см. «Прибытие Часовых» ниже). Дав взятку в 50 золотых или больше, можно уговорить видевшего кражу молчать.

ПОСЛЕ ВЗРЫВА

У персонажей есть несколько минут чтобы обследовать место преступления прежде чем прибудет Городская Стража и оцепит Аллею Черепа Тролля, поставив по 6 **стражей** на каждом входе. Стражи не разрешают никому ни входить на Аллею, ни покидать её без разрешения от старшего офицера . Другие 6 **стражей**, включая сержанта у которого 18 очков

здоровья, проходят к месту преступления и осматривают тела, в ожидании прибытия Городского Дозора. Облака дыма также привлекают **наездников Кавалерии Грифонов** (см. дополнение В). Наездники на **грифонах** облетают район, осматривая улицы и аллеи и высматривая подозрительных личностей.

ПРИБЫТИЕ ДОЗОРА

Спустя 20 минут после взрыва, член Бдительного Ордена Волшебников и Защитников по имени **Барнибус Бластвайнд** (см. дополнение В) прибывает на место преступления в сопровождении сержанта Городского Дозора **Сайса Кромли** (см. дополнение В). Барнибус без лишних слов берёт расследование в свои руки, а сержант Кромли направляет двадцать констеблей (**ветераны**) стучаться в двери и опрашивать местных жителей.

Прежде чем отправить тела в местные храмы, Барнибус внимательно изучает место преступления и приходит к следующим заключениям, которые он держит при себе, но которыми может поделиться с другими членами Бдительного Ордена:

- Гном убегал от вооружённых преследователей, которых было трое. Третьего преследователя нет среди погибших.
- Гном и его преследователи двигались по направление к таверне на Аллее Черепа Тролля (куда Барнибус скоро явится и поймёт что это собственность персонажей).
- Ни гном, ни преследователи не видели приближающегося взрыва.

Сайс Кромли и Барнибус Бластвинд

Сделав эти заключения, Барнибус решает опросить владельцев таверны и её постояльцев. Взяв с собой сержанта Кромли как свидетеля и охранника, он опрашивает персонажей, особенно желая установить личность гнома и узнать, знаком ли он кому-нибудь из персонажей. У героев, которые никогда не встречали Далакара, вероятно, не будет никакой информации, разве что они решат лгать.

Ни Барнибус, ни сержант Кромли не склонны делать поспешные выводы. Они хотят заручиться железными уликами и полноценными показаниями от ценных свидетелей, прежде чем арестовывать кого-либо. Ввиду своей близости к месту преступления, персонажи находятся под подозрением, но маловероятно, что они стали бы использовать настолько разрушительную силу при свете дня и столь близко к своей таверне. Соответственно, Барнибус не намерен тратить слишком много своего времени и времени персонажей

Барнибус и сержант Кромли отвечают отказом на любые предложения персонажей присоединится к расследованию. «Это принесёт нам ещё больше непонятного в и так чрезмерно запутанное уравнение », отвечает Барнибус, хмурясь. «Оставь это Дозору» добавляет пренебрежительно Кромли. Честный и искренний персонаж может уговорить Барнибуса поделиться информацией с помощью проверки Харизмы (Убеждение) Сл 15. В случае успеха, Барнибус рассказывает персонажу что он узнал, как это описано выше.

СВИДЕТЕЛИ

Некоторые люди видели взрыв огненного шара, но не попали в зону поражения. У трёх из них есть важная информация, которой они могут поделится. Любой персонаж, потративший как минимум 1 минуту на разговор с очевидцем, узнает, что тот услышал или увидел. (Проверок не требуется, так как свидетели очень словоохотливые).

Фала Лефалиир

Фала, владелец Короны Кореллона (см. главу 2, зона Т4), рассказывает следующее:

«Когда раздался взрыв, я поливала цветы в оранжерее на втором этаже своего магазина. Взрывом выбило несколько окон и это чудо, что меня не поранило. Сквозь дым я увидела мужчину в мантии, который забрал что-то с тела мёртвого гнома и поковылял прочь. Он сильно обгорел и постоянно оглядывался, как будто в страхе, что кто-то может его преследовать. Он направлялся в сторону Погнутого Гвоздя».

Фала видела Урстула Флоксина, убегающего с места преступления с *Камнем Голорра* в руках. Он сделал круг вокруг Погнутого Гвоздя (см. главу 2, зона Т2), стараясь найти выход с Аллеи Черепа Тролля.

Джезрин Хорнрейвен

Джезрин, богатая и успешная с рождения, в момент взрыва покидала Глаз Тигра, где только что наняла Винсента Тренча шпионить за своим распутным мужем. Она стала свидетелем следующего:

> «Я тебе говорю, это был не человек. Как-будто бы кукла, похожая на человека. Кукла, но без верёвок . Оно было на крыше. И оно метнуло вниз, в толпу, что-то, что вызвало этот ужасный взрыв. Я видела как те полурослики сгорели живьём! Я видела это!»

Джезрин не знает что именно «кукла» бросила чтобы создать огненный шар. Она испугалась и закрыла глаза когда начался хаос, и не увидела куда делось это существо.

Мартем Трэк

Этот двенадцатилетний парнишка видел, как его друзья-полурослики сгорели в огне. Больше он не смог ничего разглядеть, но после взрыва нашёл кое-что важное:

> «Сразу после взрыва я нырнул за бочку с водой. А потом услышал «бульк» и нашёл в бочке вот это».

Мартем нашёл *ожерелье огненных шаров*, у которого сломана застёжка и осталось всего две бусины. Убегая по крышам, нимблрайт случайно зацепился ожерельем – застёжка сломалась, оно упало на крышу, съехало по черепице и свалилось в бочку с водой, за которой прятался Мартем.

Он не знает, что может сотворить этот предмет, но намеревается оставить его себе. Персонаж может украсть ожерелье у Мартема или убедить отдать его с помощью успешной проверки Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 8.

Персонажи, забравшие себе ожерелье и утаившие его от Городского Дозора виновны в преступлении против Глубоководья. Препятствие правосудию посредством сокрытия улик влечёт за собой штраф в размере до 200 золотых монет и принудительные работы до 10 дней.

РАЗГОВОР С ЖЕРТВАМИ

Дозорные отвезли погибших в морг на своём посту в Северном Округе. Жрецы местных храмов исполняют на трупы заклинание *нетленные останки*, чтобы сохранить их до завершения расследования. Любой персонаж, чья слава в Серой Страже (Серые Руки), Арфистах, Альянсе Лордов, Ордене Латной Рукавице или Жентариме выше 1, могут попросить своего наставника во фракции о найме жреца, который исполнит на жертвах заклинание *разговор с мёртвыми*. Персонажи могут самостоятельно нанять жреца, заплатив храму как минимум по 25 золотых монет за каждое прочитанное заклинание. К тому же они могут предоставить список с вопросами, на которые хотят получить ответы.

Использовав *разговор с мёртвыми* на трупе Далакара и задав правильные вопросы, от него можно получить следующую информацию:

- Далакар украл артефакт под названием *Камень Голорра* у бехолдера, известного как Занатар. Его логово находится в подземелье глубоко под городом.
- Далакар работал на Публичного Лорда Глубоководья. (Он говорит о Лорде Дагульте Неверембере. Далакар верит, что именно он должен быть Публичным Лордом, а не Лаэраль Сереброрукая).
- *Камень Голорра* это ключ к кладу «драконов», спрятанному где-то в городе.
- Далакар слышал о компании авантюристов, которая спасла жизнь сыну Лорда Неверембера от банды Жентарима и решил, что *Камень Голорра* будет в большей сохранности в их руках. Он направлялся к ним, планируя сбросить преследователей с хвоста и, вернувшись обратно, сообщить об этом. Затем огненный шар прервал его жизнь.

Оба наёмника Жентарима могут рассказать персонажам следующую информацию, если использовать на их тела заклинание *разговор с мёртвыми*:

- Их имена – Бешек Орталис и Верн Малькрейв. Они оба работали на Урстула Флоксина и проживали на Вилле Гралхунд.
- Они помогали поймать гнома по имени Далакар.
- У Далакара был какой-то артефакт, который, по словам Урстула Флоксина, мог сделать их богатыми словно короли.

СЕКРЕТ НИМА

Персонажи, опрашивающие Джезрин Хорнрейв (см. «Свидетели» выше) могут получить от неё описание существа, которое бросило огненный шар. Это описание выявляет отчётливое сходство с конструкциями, которые каждый год участвуют в Дне Чудес, о чём знает любой житель Глубоководья, проживающий в городе в течение осени. День Чудес организует местный храм Гонда и у персонажей может возникнуть логичное желание посетить храм и узнать о возможной связи.

ДОМ ВДОХНОВЕННЫХ РУК

Дом Вдохновенных Рук, храм Гонда в Глубоководье, располагается на углу Улицы Смотрителя Моря и Акульей Улицы в Морском Округе. Если персонажи решат посетить храм, они увидят следующее:

> Дом Вдохновенных Рук представляет собой что-то среднее между храмом и мастерской. В глаза сразу бросается символ Гонда – зубчатое колесо с четырьмя спицами. Вы замечаете силуэт гуманоида, сидящего высоко на крыше. Он протягивает руки и выпускает в воздух крохотных металлических воробьёв. Птицы делают несколько кругов в воздухе и бросаются в вашу сторону.

Существо на крыше храма – Ним, **нимблрайт** (см. дополнение В). Гостящий в городе волшебник-лантанин подарил Нима храму и теперь тот в тайне создаёт свои собственные изобретения. Одним из них был нимблрайт, который взорвал огненный шар на Аллее Черепа Тролля. Другое, менее опасное изобретение – механические воробьи, взяли курс на столкновение с персонажами.

Пусть персонажи сделают бросок инициативы. Механические птицы Нима действуют на инициативе 10, имеют скорость полёта 60 футов и начинают движение в 60 футах от персонажей. У каждого КД 15, 1 очко здоровья и иммунитет к отравлению, а также психическому урону . В свой ход, птица выбирает случайного персонажа, летит в его сторону и совершает против него рукопашную атаку (+0 к попаданию). В случае попадания, птица наносит 2 (1к3) колющего урона, ударяясь об персонажа с удивительной силой. В случае промаха, птица врезается в мостовую. В любой случае, все воробьи уничтожаются при ударе.

После атаки, Ним убегает на чердак храма через секретный ход в крыше и прячется, в надежде, что персонажи не сообщат об инциденте служителям храма.

ВНУТРИ ХРАМА

В течение дня храм Гонда работает и гудит от активности , на закате же он закрывается и открывается для посещения следующим утром. Ночью служители возвращаются в личные помещения, чтобы поработать над своими собственными проектами.

Зал Показательных Изобретений

В главном зале храма выставлены две дюжины мраморных пьедесталов. На каждом установлено изобретение, выигравшее когда-то приз, или миниатюра ещё какого-нибудь невероятного творения. Среди прочих, несколько выделяются особенно сильно:

- Часовая башня четырёх футов в высоту, отсчитывающая часы звоном в колокольчики. Она сделана из дерева, железа, бронзы и стекла, с латунными колокольчиками и искусными стрелками из чистого золота.
- Деревянная летающая машина, которая начинает хлопать крыльями, когда отрывается от земли.
- Миниатюрная модель механической дракочерепахи, к пьедесталу которой прикреплена бронзовая табличка со следующей надписью: «Большая Белчи, затонула в Глубокой Гавани на День Чудес в 1362 ЛД».
- Работающий «пробуждающий шлем» с маленькими металлическими шарнирными руками и ладонями, которые деликатно пошлёпывают носителя, если тот задремал.
- Миниатюрная модель красной подводной лодки в форме морского дьявола, к пьедесталу которой прикреплена табличка со следующей надписью: "*Алый Марпенот*. Подводная лодка из Лантана. Спущена на воду в 1489 ЛД».

Встреча с Валеттой

Персонажей встречает **жрица** Валетта, (бронзовая драконорождённая), со следующими изменениями:

- Валетта нейтральна
- Она обладает следующими расовыми чертами: Она может использовать действие чтобы выдохнуть молнию 5 футов в ширину и 30 футов в длину (после этого она не может использовать это умение пока не совершит короткий или длительный отдых); каждое существо, попавшие в зону поражения, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 11, получая 2к6 урона в случае провала и половину урона в случае успеха. У Валетты сопротивление к электрическому урону. Она разговаривает на Общем и Драконьем.

Если персонажи упоминают существо, которое они видели на крыше, Валлета узнаёт в нём Нима, нимблрайта, которого храму подарил волшебник из Лантана. Когда же они рассказывают ей о случае с механическими птицами, Валетта вздыхает и ведёт персонажей вверх по спиральной лестнице к чердаку, который Ним использует в качестве своего логова. Здесь обнаруживается, что на двери в чердак появился новый замок и Валетта ничего о нём не знает, как и не имеет к нему ключей. Персонажи могут открыть замок, совершив успешную проверку Ловкости Сл 20 с применением воровских инструментов. Заклинание *открывание* также может открыть дверь. Валетта даёт персонажам разрешение поговорить с Нимом через закрытую дверь, но не разрешает её выламывать. Авантюристы могут уговорить Нима открыть дверь с помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 17. Валетта обеспечивает преимущество на бросок, настоятельно убеждая его подчиниться.

Встреча с Нимом.

Ним понимает Общий, но не разговаривает. Он общается с помощью простого языка жестов, который понимает Валетта и другой персонал храма. После происшествия с птицами, Ним спрятался посреди беспорядка своего логова, но выходит из укрытия, если у персонажей получилось попасть внутрь или они уговорили его открыть дверь. Если персонажи спрашивают про других нимблрайтов, Ним подтверждает (общаясь с Валеттой жестами), что он сконструировал ещё одного нимблрайта чтобы скрасить своё одиночество. Но потом его создание сбежало, впав в необъяснимую панику , и с тех пор он его не видел. Узнав об этом, Валетта злится, и говорит прислужникам унести все инструменты и незаконченные изобретения Нима с чердака, а сама принуждает его смотреть на это.

Обнаружитель нимблрайтов

Обнаружитель Нимблрайтов. Персонажи, обыскивающие чердак или осматривающие его после уборки, могут найти медное устройство длинной в 1 фут, с металлическим выступом в виде зонтика на конце. Заклинание *обнаружение магии* показывает ауру школы прорицания окружающую изобретение. Если спросить об этом, Ним говорит Валетте что он построил этот прибор чтобы найти сбежавшего нимблрайта. Он хотел отыскать его сам, но обнаружил, что не может покинуть территорию храма. Когда Ним объясняет, как работает *обнаружитель нимблрайтов*, Валетта разрешает персонажам взять его.

Чтобы активировать *обнаружитель нимблрайтов* персонаж должен нажать на его спусковой крючок. Когда работающее устройство направляют на нимблрайта, отличному от Нима, с расстояния в 500 футов и меньше, зонтик начинает крутиться, жужжать и щёлкать. Интенсивность вращения, жужжания и щёлканья тем выше, чем ближе устройство оказывается к нимблрайту и достигает своего максимума скорости и звука когда нимблрайт, отличный от Нима, находится в пределах 30 футов от прибора.

Награда

Если персонажи решают отследить неуправляемого нимблрайта самостоятельно, Валетта говорит, что Дом Вдохновенных Рук заплатит 500 золотых монет за его уничтожение. Если они возвращаются с доказательством убийства, Валетта проследит чтобы персонажи получили обещанную награду и также предлагает им одно из следующих не магических изобретений:

Регулируемые Ходули. Чтобы надеть или снять ходули требуется одна минута. Ходули увеличивают рост гуманоида, надевшего их, на 2,5 фута. Каждая ходуля весит 8 фунтов и 1 фут в длину в полностью собранном состоянии.

Наспинный Парашют. Гуманоид , носящий этот элемент снаряжения, может в случае падения действием активировать парашют. Парашюту требуется пространство в виде куба с длиной ребра как минимум 10 футов, чтобы развернуть свой купол, и он не может открыться достаточно быстро, чтобы смягчить падение с 60 футов и ниже. Если есть достаточно места и времени чтобы открыть парашют правильно, он позволяет носителю опуститься на землю не получая никакого урона от падения. После использования, повторная упаковка парашюта занимает 10 минут.

Лающая Коробка. Это металлический куб с длиной ребра в 6 дюймов и заводной ручкой сверху. Нужно использовать действие чтобы активировать устройство на 8 часов с помощью заводной ручки. Будучи активированным, коробка начинает лаять, если чувствует в пятнадцати футах от себя вибрацию. Это свойство действует пока и коробка, и источник вибрации находятся на одной и той же поверхности или участке земли. Переключатель на одной из сторон, позволяет настраивать издаваемый звук, переключаясь между тихим собачим лаем и громким собачим лаем.

Бесподобная Трубка. Переключатель из кремния вделан в чашу этой изящной деревянной курительной трубки. Щёлкнув несколько раз переключателем можно зажечь трубку без посторонних источников огня.

ПОИСКИ СОЗДАНИЙ НИМА

Вооружённые *обнаружителем нимблрайтов* персонажи могут отправиться на поиски сбежавшего создания Нима. Просто обыскать округ за округом будет наилучшим решением, но пусть игроки сами расскажут, как их персонажи будут проводить поиски. В зависимости от того, куда они решат пойти, поиски могут длиться несколько дней.

Если же персонажи решат воспользоваться грифонами , поиск займёт несколько часов. Чтобы получить в своё распоряжение грифона, персонаж должен быть членом Ордена Латной Рукавицы и быть на хорошем счету у Савры Белабранты, либо членом Альянса Лордов и иметь хорошие отношения с Джалестером Сильвермейном. Как раз в это время молодой **грифон** по имени Костетреск проходит подготовку в Кавалерию Грифонов в качестве ездового

животного. Если Савра или Джалестер намерены помочь авантюристам, персонажи могут встретится с грифоном и его тренером за Речными Вратами следующим утром, сразу после рассвета. (Обычно грифон и его тренер находятся на Пике Орлиное Гнездо на вершине Горы Глубокая Вода, но большинство городских там не желанные гости). Чтобы расположить к себе Костетреска, персонаж должен преуспеть в проверке Харизмы (Уход за Животными) Сл 16. Грифон не позволит любому персонажу, провалившему бросок, оседлать его.

Сбежавший нимблрайт Нима находится на Вилле Гралхунд на Улице Саердоуна, в Северном Округе. Однако, это не единственный нимблрайт, которого можно найти за пределами Дома Вдохновенных Рук. Если персонажи решат обыскать Портовый Округ, *обнаружитель нимблрайтов* активируется при приближении к нескольким кораблям, стоящим в порту.

Открытия в Портовом Округе

Зардоз Зорд, владелец Ярмарки Морских Дев, привёл три своих корабля в Глубоководье. Два галеона, *Сердцеед* и *Буян*, стоят у причала. Флагманский корабль Зорда – *Франт*, стоит на якоре в Глубокой Гавани. На каждом корабле (описаны в главе 7), находится как минимум по одному нимблрайту.

За исключением зимы, днём на причалах царит суматоха, хаос и беспорядки. Ночью, укрытые тенями, персонажи могут подобраться к судам, стоящим в гавани, незамеченными. Если персонажей поймают на борту, команда корабля попытается загнать их в угол, пока капитан лично не явится для допроса. О нимблрайтах они могут сказать, что те «достопримечательности , не более». Если персонажи просят переговоров с владельцем кораблей, кто-нибудь из команды использует заклинание *послание* чтобы связаться с Зордом, который приглашает персонажей отобедать с ним на борту *Франта*.

Приём у Зардоза Зорда. Персонажей, которые приняли приглашение Зорда, сажают в небольшую шлюпку и везут на флагманский корабль, где их встречает один из членов команды - дроу, магически замаскированный под привлекательного человека-мужчину (см. главу 7 для дополнительный информации). Он приглашает их на борт и отводит в обеденную каюту капитана (зона J10):

Обеденная каюта богато украшена золотой филигранью, фиолетовыми занавесами с шёлковыми кисточками и надушенными деревянными панелями. На величественном столе из искусно обработанного красного дерева возлежат золотые блюда с множеством чудеснейших яств. Даже салфетки притягивают взгляд. Позади всего этого великолепия стоит хорошо сложенный, полуобнажённый мужчина, чей фиолетовый наряд отлично подчёркивает его атлетичную фигуру и волосатую грудь. На его элегантном ремне закреплена рапира, весело поблёскивающая в свете свечей.

«Добро пожаловать на борт Франта», говорит он, сверкая белоснежными зубами. «Зардоз Зорд, к вашим услугам».

Эта впечатляющая личность не кто иной, как **Джарлакс Бэнр** (см. дополнение В), магически замаскированный под Зардоза Зорда.

Персонажи вызывали у Джарлакса интерес. Он ничего не знает о героях (пока) и хочет понять, не представляют ли они угрозы (не представляют). Чтобы расположить персонажей к себе, во время ужина за бокалом вина он делится с ними следующей информацией:

- Зорд владеет и управляет Ярмаркой Морских Дев – карнавалом из Лускана, путешествующим по морю вдоль всего Побережья Меча. Они предоставляют замечательные, благие развлечения, устраивая фантастические уличные фестивали.
- *Сердцеед* и *Буян* используются для транспортировки шатров, фургонов и парадных платформ. *Франт* – флагманский корабль Зорда и его личная яхта. Все три корабля комфортны и быстры.
- Зорд посещает далёкий остров Лантан примерно раз в год. В свой последний визит он купил четырёх нимблрайтов у одного Лантанского волшебника. Он держит двух на своём флагманском судне и по одному на других кораблях.
- Когда нимблрайты не участвуют в парадах, они остаются на борту кораблей. «Они абсолютно безобидны», заверяет он, после чего в обеденную каюту заходит нимблрайт с графином вина и молча наполняет всем бокалы.

Если персонажи упоминают *Камень Голорра*, Зорд пожимает плечами, давая понять, что не понимает о чём они говорят. Также он делает вид, что совсем не заинтересован в политике Глубоководья – «У каждого города есть свои проблемы, я полагаю. Моё призвание, как человека искусства, заставить людей забыть на время о политике». Если у персонажей есть подозрения относительно Зорда, они могут совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 24. Преуспевшие в проверке персонажи чувствуют, что где-то здесь присутствует обман, скрытый от глаз.

Джарлакс владеет *шляпой маскировки*, но она не нужна ему для смены личности пока он на борту одного из своих кораблей. Его маскировка (и маскировка всех его подчинённых дроу) может быть снята только с помощью уничтожения носовой фигуры корабля (см. главу 7). Если персонажи каким-то образом раскроют истинную форму Джарлакса, он наградит персонажей медленным кивком и, холодно бросив «Браво!», позволит сделать следующий шаг.

После окончания ужина, Зорд прощается с персонажами и поручает доставить их обратно к причалам в целости и сохранности.

Персонажи-дроу

Если среди искателей приключений присутствует один или несколько дроу, Капитан Зорд уделяет особое внимание тому, что они говорят и как себя ведут, но никаким иным образом не выделяет среди остальных членов партии.

ЧТО ЗНАЕТ РЕНАР

В какой-то момент расследования персонажи могут вспомнить о своём предыдущем неприятном столкновении с Жентаримом и решить пообщаться на тему огненного шара с Ренаром. Либо он сам может решить навестить их в таверне. Если герои упоминают о гноме и двух членах Жентарима, погибших в огне, Ренар шокирует всех следующей новостью:

«Когда Лорды Глубоководья сместили моего отца, я думал, его длинная, тёмная фигура ушла наконец-то с миром. Это правда, я не хочу иметь с ним никаких дел. Но его шпионы не давали мне покоя. Один из них, гном по имени Далакар, наблюдал за мной месяцами. Затем, около двух декад назад, он пропал, и его нигде не было видно. Мой отец мало кому доверяет, но этому гному он доверял.

«Я говорил с парой друзей Далакара. Очевидно, он был на секретном задании по возвращению Камня Голорра и боялся, что Жентарим и Гильдия Занатара вот-вот его поймают. Услышав о недавнем похищении, он захотел узнать больше об искателях приключений, которые спасли меня. Я думаю, Далакар планировал заплатить вам, чтобы вы доставили Камень Голорра к моему отцу в Невервинтер».

Любые попытки найти друзей Далакара будут безрезультатны – все они попрятались, узнав о неожиданной смерти гнома.

Если авантюристы скажут Ренару, что Фала Лефалиир видела мужчину, убегающего с Аллеи Черепа Тролля (см. «Свидетели»), он обратится к своим друзьям в Арфистах и день спустя вернётся со следующими новостями:

- Мужчина, которого видела Фала, подходит под описание Урстула Флоксина, подозреваемого в принадлежности к Чёрной Сети.
- Другой житель Северного Округа утверждает, что видел Урстула, входящим на Виллу Гралхунд, в Северном Округе, вскоре после произошедшего инцидента. Он сообщил о нём Городскому Дозору потому что Урстул выглядел подозрительно.
- Два констебля Городского Дозора говорили с Лордом Гралхундом. Он уверил их, что никто не вламывался в поместье и у них всё нормально. У констеблей нет никаких оснований, чтобы получить ордер на обыск, так что они оставили это дело.

ВИЛЛА ГРАЛХУНД

После побега из Аллеи Черепа Тролля с *Камнем Голорра*, ассасин Жентов Урстул Флоксин возвращается на Виллу Гралхунд и пытается выяснить у Ялы Гралхунд зачем она отправила нимблрайта ему помешать. Леди Гралхунд решает, что Урстул ей больше не нужен и, воспользовавшись его ранением, отбирает *Камень Голорра* и приказывает своим стражникам запереть его, пока она не решит, что делать с ним дальше

В зависимости от того, кого ты выбрал главным злодеем, у Леди Гралхунд будут разные мотивы. Она держит их в секрете ото всех, кроме своего личного телохранителя - полуорка Храббаза:

- Если главный злодей Занатар, Яла Гралхунд тайно ведёт дела с криминальным лордом-бехолдером. Она обещает отдать *Камень Голорра* Занатару, если тот поможет ей получить место в совете Тайных Лордов.
- Если Касалантеры главные злодеи, Яла истовый служитель их культа служителей Асмодею. Она намеревается доставить *Камень Голорра* своим хозяев и продемонстрировать, таким образом, свою верность и преданность.
- Если главный злодей - Джарлакс, то он и Яла тайные любовники. Он обещал способствовать ее восхождению к власти после того, как с помощью клада «драконов» Лорда Неверембера, купит Лускану путь в Альянс Лордов.
- Если Мэншун главный злодей, он обещает не убивать семью Ялы, если та позволит использовать свою виллу в качестве базы для тайных операций. Яла полагает, что Урстул охотится за золотом сам по себе, а потому планирует устранить его и самостоятельно доставить *Камень Голорра* к Мэншуну.

Ужасно недооценив Леди Гралхунд один раз, Урстул не собирается повторять свою ошибку. Превозмогая боль от ранений, он убил двух приставленных к нему невнимательных стражников Гралхундов и предупредил остальных Жентов в поместье, которые начали резню среди охранников и прислуги. Цель Урстула – захватить Лорда или Леди Гралхунд, заставить их отдать *Камень Голорра*, а затем самому доставить его к Мэншуну, в Башни Колат (описана в главе 8).

Урстул этого не знает, но его план начал рушиться в тот самый момент, когда Леди Гралхунд приказала своему нимблрайту отнести *Камень Голорра* куда-то ещё. В образовавшемся хаосе, нимблрайт сбегает из поместья.

ДОЛЖНЫ ОНИ ИЛИ НЕ ДОЛЖНЫ?

У персонажей нет прямых доказательство того, что Гралхунды замешаны в нападении на Аллее Черепа Тролля, так что они должны действовать осторожно. Скорее всего, им придётся выбирать между двумя основными путями – поделиться всем, что они знают с Городским Дозором или посетить Виллу Гралхунд самостоятельно.

Пусть Дозор Справится с Этим

Персонажи могут пойти на любой пост Городского Дозора в Северном Округе и сообщить о том, что они узнали, констеблям. Вскоре после этого персонажам нанесут визит **Барнибус Бластвайнд** и **Сайс Кромли** (см. дополнение B), у которых нет оснований подозревать, что персонажи лгут. Их собственное расследование подтверждает многое из того, что говорили персонажи. Барнибус заканчивает встречу довольно резким "Спасибо за информацию". Кромли добавляет: "Будьте уверены, мы быстро разрешим это дело."

Магистрат выдаёт Городскому Дозору ордер на обыск Виллы Гралхунд. Вскоре после этого, Кромли снова наносит персонажам визит и вежливо рассказывает что произошло:

- Офицеры нашли Лорда Гралхунда без сознания, Леди Гралхунд в шоковом состоянии, а её полуорка-телохранителя истекающим кровью, но непобеждённым.
- Очевидно, члены Чёрной Сети больше десяти дней держали Гралхундов в заложниках. Лорд Гралхунд сам убил большинство Жентов в ходе кровавого восстания.
- Лидер Жентов, Урстул Флоксин, был среди тех, кто выжил и сумел сбежать. Он всё ещё на свободе. Дозор планирует ускорить его поимку.
- Они не нашли ни намёка на нимблрайта. По словам Гралхундов, конструкт прибыл на Виллу неделей ранее. Его взяли в семью, не подозревая, что тот был шпионом Жентарима. Леди Гралхунд сообщила, что он украл её *ожерелье огненных шаров*.

Выводы и умозаключения Кромли базируются на лживой информации, полученной Городским Дозором от Гралхундов. Взятие в заложники, героическое поведение Лорда Гралхунда и кража *ожерелья огненных шаров* никогда

не происходили. Связь нимблрайта с Жентаримом также ложь. Дальнейший рассказ Гралхундов никак не объясняет, почему нимблрайт использовал *ожерелье огненных шаров*, чтобы навредить Жентам, если работал вместе с ними. Если персонажи поднимут этот вопрос, Кромли задумается на секунду, а затем рискнёт предположить, что нимблрайт не знал о взрывоопасной силе ожерелья.

Расследование на Вилле

Персонажи могут самостоятельно проникнуть на Виллу Гралхунд и безнаказанно допросить её жителей, если осторожно разберутся с Жентами, либо, если сумеют незаметно проникнуть на виллу и также покинуть её, прежде чем явятся Городской Дозор и всех арестует.

Пробраться внутрь или покинуть виллу незамеченным соседями и прохожими требует от каждого персонажа успешной проверки Ловкости (Скрытность) Сл 15. Персонажи, владеющие навыком Скрытность, могут обеспечить преимущество на бросок другого члена партии (существенно компенсируя слабую скрытность компаньонов), но сами будут совершать бросок с помехой.

Если персонажи примут сторону Гралхундов в разворачивающемся конфликте, Леди Гралхунд благосклонно отнесётся к ним, даже если учесть, что они вторглись на частную собственность. Однако, её настроение заметно портиться, если персонажи начинают задавать слишком много вопросов. Она яростно отрицает причастность своей семьи к Чёрной Сети и утверждает, что Женты держали их в заложниках (эту ложь также повторяет её муж, её телохранитель, её дети и её слуги). Если персонажи оскорбляют членов дома или начинают размахивать оружием, в надежде запугать кого-либо, Гралхунды сообщают Городскому Дозору о преступлениях партии.

Во время вторжения персонажей на Виллу Гралхунд, нимблрайт покидает поместье вместе с *Камнем Голорра* (см. главу 4 для дополнительной информации о его местоположении). Если персонажи используют *обнаружитель нимблрайтов* Нима, чтобы отследить сбежавшего конструкта, устройство показывает, что нимблрайт покинул поместье, но не указывает направление его движения.

ОБЗОР

Вилла Гралхунд располагается в центре района аристократии в Северном Округе. Есть несколько важных фактов, которые стоит держать в уме:

- На тротуарах вокруг виллы постоянно находятся пешеходы, а движение карет по мостовой не прекращается даже ночью, хотя оно куда интенсивнее днём.
- Поместье окружено 12-ти футовой каменной стеной, преодолеть которую без использования альпинистского снаряжения или магии возможно только с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15.
- Соседи и прохожие предупреждают Городской Дозор, если они слышат громкие тревожные звуки (например, заклинание *волна грома* (thunderwave)), исходящие из поместья, или если они видят что-то подозрительное. Дозор посылает **мага** и шесть **ветеранов** (один сержант и пять констеблей) для расследования, и они прибывают через 1к6 + 4 минуты.
- Все потолки в поместье 20 футов в высоту.

СТОЛКНОВЕНИЯ НА ВИЛЛЕ

Следующие локации, отмеченные на карте 3.1, описывают поместье Гралхундов на момент прибытия персонажей. Женты захватили нижний этаж особняка; Гралхунды сражаются, чтобы удержать за собой верхние этажи.

G1. Запертые Ворота

Сквозь витиеватые прутья железных ворот, персонажи могут видеть двор с несколькими крупными деревьями и две протоптанные тропинки, одна из которых ведёт к двухэтажному каменному особняку, а вторая на восток к каретному сараю.

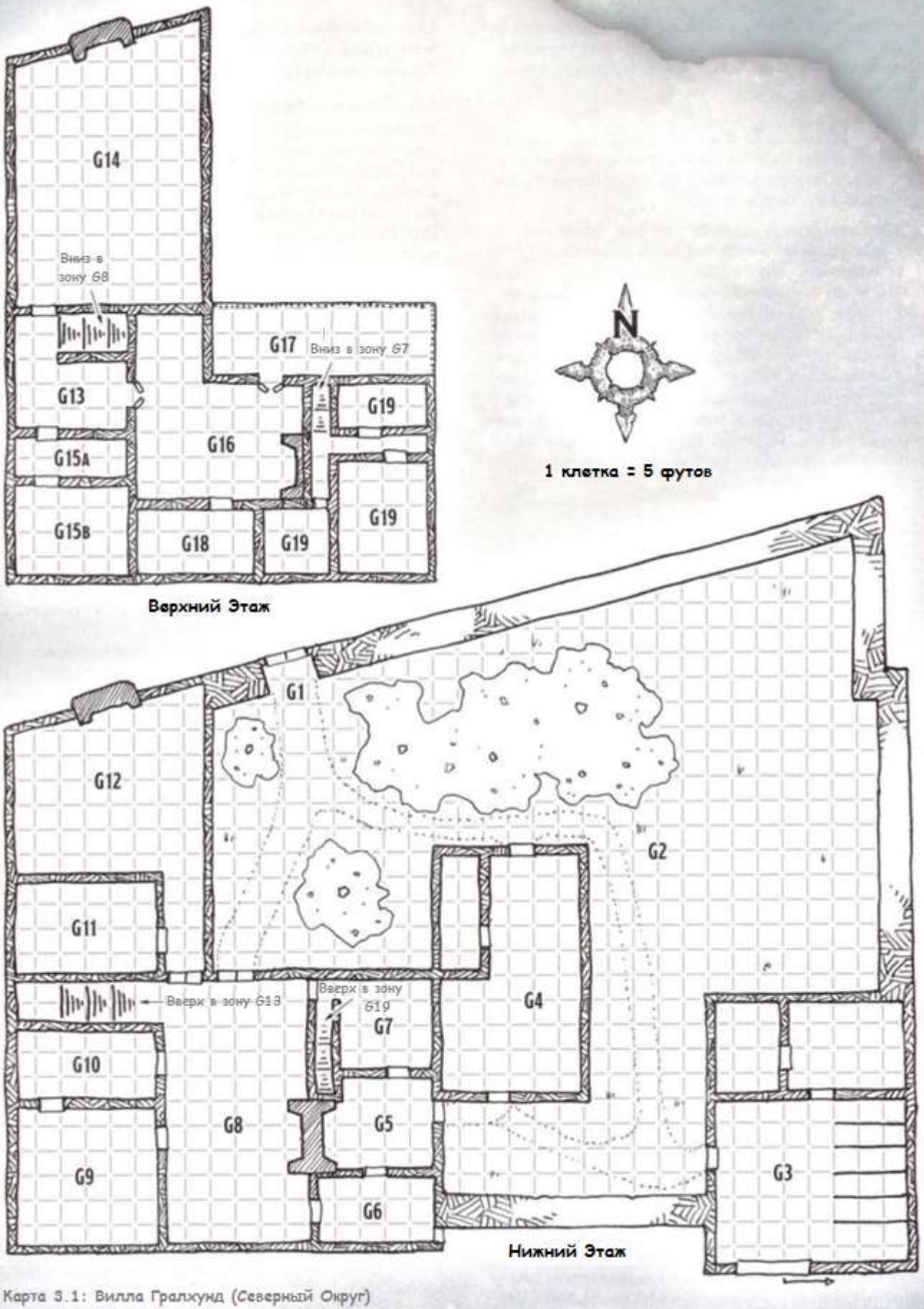
На ворота наложено заклинание *волшебный замок* (arcane lock). Отрыть их силой потребует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 25, а взломать замок потребует успешной проверки Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов. Заклинание не мешает открыть замок членам семьи Гралхунд, их слугам, их охранникам и нимблрайту Леди Гралхунд.

G2. Двор

За поместьем хорошо следят. Весной и летом большие деревья отбрасывает тени, но к осени их листья начинают опадать. Зимой они стоят абсолютно голые.

Балкон. Сквозь ветви деревьев, персонажи могут увидеть большой балкон (зона G17), окружённый железными перилами и располагающийся над главным входом в особняк. Балкон находится в 20 футах от земли и достичь его, взбираясь по каменным стенам поместья без использования альпинистского снаряжения или магии, потребует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15.

Злой Садовник. За двором следит грозный садовник по имени Харв Талдред (33 мужчина Иллусканец **фанатик культа**) вместе с двумя ручными **мастиффами**. Гралхунды заплатили некроманту и он провёл ритуал на Харве и его мастиффах.



Карта 3.1: Вилла Гралхунд (Северный Округ)

После заката физическая форма этих существ исчезает и до следующего рассвета они превращаются в три **тени** (shadow). Персонажи могут незаметно пересечь двор, совершив успешную проверку Ловкости (Скрытность) Сл 13. В противном случае, Харв и его псы замечают персонажей и атакуют, днём или ночью.

G3. Каретный Сарай

Помимо великолепной кареты, в этом каменном здании расположены чистые стойла, в которых содержатся четыре **упряжные лошади** и личная **ездовая лошадь** Леди Гралхунд, по имени Маладар. Деревянная откатная дверь с навесным замком закрывает проход с улицы. Взлом замка потребует успешной проверки Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов.

В большой комнате к северу от конюшни лежат сбруи для каждой лошади, а также кипы сена и различные инструменты для ухода за двором. В меньшей комнате на северо-западе стоят две койки: одна для смотрителя, Харва (см. зона G2), на которой он спит в течение дня, вторая для парня конюха по имени Айк (**обыватель**), который спит здесь ночью. Если персонажи приходят днём, Айка здесь нет (либо забирает еду для лошадей, либо гуляет где-то с друзьями).

Сокровища. Лошадь Леди Гралхунд подкована с помощью *подков скорости*, а в каждой из двух седловых сумок можно найти четыре 5-ти футовых золотых торговых бруса, стоимостью 250 золотых монет каждый.

G4. Казармы Охранников

Это одноэтажное здание примыкает к особняку и служит жилищем для двенадцати охранников дома. В главной комнате стоят десять двухъярусных кроватей. Рядом с каждой стоит ящик, в котором лежит одежда и ничего не стоящие личные вещи .

В угловой комнате на северо-западе стоят деревянные манекены и стойки для хранения доспехов и оружия. Так как здесь нет охранников, манекены и стойки пусты.

G5. Кухня

Незапертая деревянная дверь ведёт со двора на кухню поместья, которая заставлена разнообразной посудой и кухонной утварью. Большой очаг используется для приготовления пищи.

G6. Кладовая

Кладовка заставлена длинными стеллажами с травами, специями, свёрнутыми скатертями и банками с соленьями. Фляги с чистой водой и бутылки с элем и вином также хранятся здесь.

Закрытая дверь. Задняя дверь ведёт на улицу. Эта прочная деревянная дверь закрыта изнутри. Чтобы выбить её снаружи, потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 20 и это создаст много шума.

Трупы. Женты убили двух слуг, одного пожилого мужчину-человека (главный дворецкий) и молодого мужчину-полурослика (повара) и оставили их трупы на полу.

G7. Прачечная

В этой комнате слуги моют и стирают одежду. Тут находятся вёдра, ванны для мойки, мыло, швабры и ночные горшки.

Трупы. Женты убили слугу, женщину-человека средних лет (главную горничную) и оставили её тело на лестнице, которая ведёт на второй этаж, к комнатам слуг (зона G19). На поясе горничной висит кольцо с ключами, с помощью которого можно открыть любую запертую дверь поместья, включая кабинет в зоне G8.

G8. Главный Зал

Входя в этот зал впервые, персонажи замечают следующее:

- Пол завален телами, над которыми стоят два **головореза** с окровавленными булавами в руках.
- На северо-западе, со стороны лестничной площадки второго этажа слышны звуки битвы (см. зона G13).
- С тёмного потолка из красного дерева свисают две стальные люстры, под которыми расположился длинный обеденный стол, вырезанный из ценных пород лиственных деревьев. Стол окружен стульями, два из которых, стоящие на концах, выделяются особо высокими спинками и богатой отделкой.
- На стенах, отделанных деревом, развешаны гобелены, а вдоль стен стоят запертые шкафчики с фарфоровой посудой, столовым серебром и подсвечниками.
- Над камином из чёрного мрамора висит семейный портрет, обрамлённый в раму. (На портрете изображены Лорд и Леди Гралхунд, трое детей и их пёс, умерший три года назад).

Трупы. На полу распростёрты тела восьмерых стражей, поверх их кольчуг надеты изорванные и окровавленные ливреи Дома Гралхунд. Тут же лежат два мёртвых Жента. Все участники сцены - люди.

Головорезы. Две фигуры, одетые в кожаную броню и с булавами в руках это Женты. Получив приказ охранять комнату, они атакуют любого вошедшего, включая членов Городского Дозора. Сокровищ при них нет.

G9. Гостиная

После возвращения на виллу, Урстула Флоксина взяли под стражу и заперли в этой комнате, но вскоре он убил своих

охранников и сбежал. В этой великолепно меблированной комнате стоят изящные стулья, удобные кушетки и винный шкаф, а на стенах висят обрамлённые картины с изображениями давно почивших членов семьи Гралхунд.

Трупы. Два тела, принадлежащие стражникам, лежат на пропитанном кровью ковре. На них надеты кольчуги и ливреи Дома Гралхундов.

G10. Кабинет и Трофейная Комната

По углам кабинета Лорда Гралхунда стоят начищенные до блеска доспехи, а на стенах красуются головы разнообразных животных. Ковры из медвежьих шкур согревают пол, а мягкие кресла позволяют с комфортом разместиться гостям Лорда.

Недавно Лорд Гралхунд увлёкся соколиной охотой. На столе в центре комнаты стоит клетка с соколом в клобуке (используй статистику **ястреба**).

G11. Рабочий Кабинет Оронда

Дверь в эту комнату заперта. Персонажи могут взломать замок с помощью успешной проверки Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. В этой комнате находится следующее:

- Десятифутовый квадратный борцовский мат расстелен на полу в центре комнаты.
- Бархатные кресла, миниатюрные статуи обнажённых мужчин и высокие книжные шкафы из красного дерева аккуратно расставлены по периметру комнаты.
- В углу стоит рабочий стол из красного дерева, который не выглядит так, будто его часто используют.

Книги. Большинство книг это просто пустые коробки, сделанные из плотного крашеного картона. Внутри некоторых спрятаны похабные рисунки и непристойные романы.

G12. Семейная Библиотека

Комната библиотеки отделана деревом и имеет следующие особенности:

- Высокие книжные шкафы заставлены книгами. Лестница на колёсиках, установленная на рельсы, позволяет без труда добираться до самых верхних полок.
- В углу стоит железный пюпитр, на котором покоится обтянутый кожей том - закрытый и запертый на замок.
- Два мягких кресла повернуты к большому камину. На одно из них накинута волчья шкура.

Книги. Большинство книг Леди Гралхунд получила по наследству от своих родителей и тщательно следит за ними. В основном это книги по истории, нотные грамоты, романы и поэтические сборники.

Запертый Том. На первый взгляд может показаться, что на пюпитре лежит книга заклинаний, но на самом деле это летопись достижений Гралхундов, крайне хвалебно и неправдоподобно описывающая их семью. Заклинание *обнаружение магии* позволяет обнаружить исходящую от тома ауру магии ограждения.

Замок на томе отпирается с помощью ключа, который Леди Гралхунд носит на шейной цепочке. Замок можно взломать с помощью успешной проверки Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов или с помощью заклинания *открывание* или подобной магии. Открывание тома любым способом, кроме правильного ключа, вызывает трёх **спектров** в 10 футах от книги, которые тут же атакуют злоумышленника. Магия, призывающая спектров, ослабла со временем; они могут находиться на Материальном Плане всего 1 минуту, после чего отправляются на Эфирный План (если не будут уничтожены ранее). Спектры выглядят как призрачные тифлинги с вытянутыми пальцами.

Герб семьи Гралхундов украшает заглавную страницу книги. Вся остальная книга написана на Общем и описывает рождения, смерти и другие события в семье между 1249 ЛД, Годом Кровавых Мечей, и 1422 ЛД, Годом Длинных Теней . Интересная запись рассказывает мало кому известный факт – в прошлом Гралхунды заключили договор с дьяволами, после чего в их роду начали появляться тифлинги . Все они были отправлены жить в поместье Гралхундов в далёком северном городе, Яртаре (по крайней мере, так написано в эпилоге книги). Тут же присутствуют небольшие отсылки к некоторым членам семей Глубоководья, которые родились с хвостами.

G13. Фойе Второго Этажа.

Много всего случилось в этом изящном фойе:

- Битва разразилась между несколькими Жентами и стражами дома. Пол усеян мёртвыми телами.
- Дверь в спальню хозяев (зона G16) открыта настежь. (Если Леди Гралхунд в спальне, она кричит «Городской Дозор на подходе!».)
- Дверь в зону G15a приоткрыта. Персонажи могут услышать как кто-то за дверью ударяет ногой в другую дверь.

Трупы. На полу лежат шесть тел стражей Дома Гралхунд, одетые в ливреи поверх кольчуг. Тут же лежат два мёртвых Жента в чёрных доспехах и разбросанное оружие.

Развернувшаяся Битва. Четыре **ветерана** Дома Гралхунд (у каждого осталось по 30 очков здоровья) отбивают здесь атаку трёх **головорезов** Жентов (у каждого осталось по 20 очков здоровья). Женты стараются пробиться в зону G16, но стражи удерживают их .

Если персонажи не предпринимают действий, способных повлиять на исход битвы, в конце боя все Женты погибают, а из ветеранов Дома Гралхунд остаются в живых только трое.

G14. Танцевальный Зал

Дверь в эту комнату заперта. Персонажи могут взломать дверь с помощью успешной проверки Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Танцевальный зал пуст, он декорирован следующим образом:

- Позолоченные зеркала, изящные гобелены и цветные гирлянды украшают стены. Над камином висит оленья голова, сделанная из стекла.
- Пол из настоящего мрамора отполирован до зеркального блеска.
- Вульгарные стеклянные люстры свисают с потолка, на котором выложена фреска, изображающая сексуальную оргию.

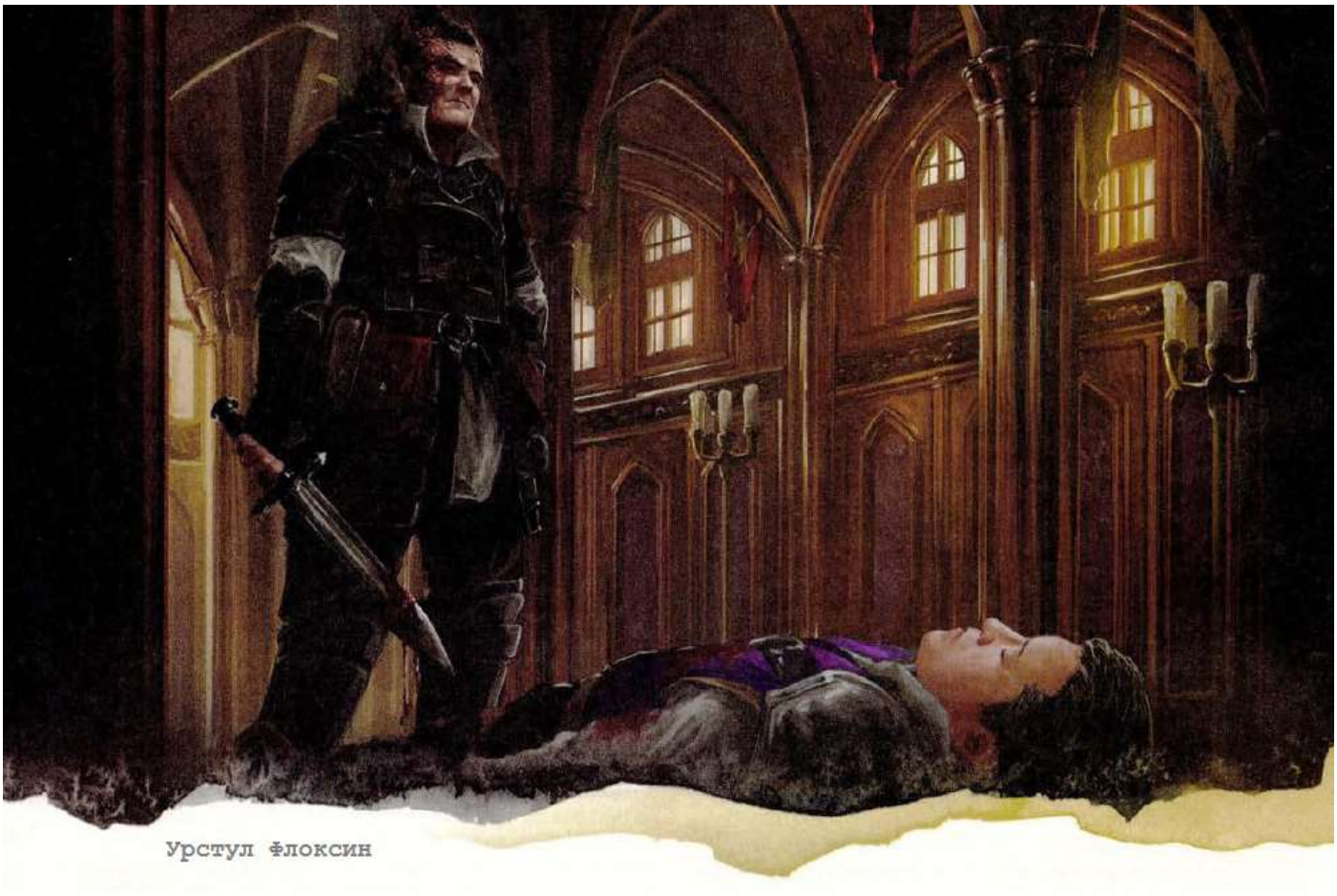
G15. Гостевая Комната

До недавнего времени эту комнату занимал Урстул Флоксин. Сейчас Лорд Гралхунд забаррикадировался в зоне G15b, завалив дверь тяжёлой мебелью. Чтобы открыть её силой, необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 18.

Персонажи встречают **Урстула Флоксина** (см. дополнение B) в зоне G15a. Урстул ранен, у него осталось 50 очков здоровья и оружие не покрыто смертоносным ядом, что понижает его уровень опасности до 3 (700 ОП). Он отчаянно пытается выбить ногой дверь в зону G15b чтобы захватить Лорда Гралхунда и заставить его отдать *Камень Голорра*. Если остановить попытки Урстула добраться до Лорда Гралхунда, он постарается сбежать с виллы, оставив выживших Жентов прикрывать его отступление. Он знает то же самое, что и Лорд Гралхунд (см. «Оронд Гралхунд» ниже) но не будет разглашать информацию или имя своего хозяина, Мэншуна, если только не принудить его к этому магией.

Зона G15a это ванна. Занавесы на востоке отдёрнуты и за ними видна ванна на когтистых лапах.

Зона G15b это отделанная деревом спальня. На столе стоит птичья клетка, а на полу начертан постоянный круг телепортации. В клетке сидят три **летающие змеи**, которые Урстул использовал, чтобы доставлять сообщения своим шпионам в городе. Круг телепортации использовался для тайных встреч между Мэншуном и Урстулом Флоксином и для телепортации Жентов в Башни Колат и обратно. Смотри про *круг телепортации* в *Книге Игрока* для подробного описания его работы.



Оронд Гралхунд. Дверь спальни забаррикадирована гардеробом, письменным столом и набитыми креслами, а сам Оронд Гралхунд (см. дополнение B) спрятался за кроватью в юго-западном углу зоны G15b. Оронд вооружён рапирой, но бросается к первому же, кто прорвётся через баррикаду, с мольбами о пощаде.

Персонажи, отнёсшиеся к Лорду Гралхунду с милосердием, могут получить от него следующую информацию, совершив успешную проверку Харизмы (Запугивание) Сл 10, однако проверка совершается с помехой, если у Лорда Гралхунда есть основания полагать, что жена может увидеть или услышать их диалог:

- «*Камень Голорра* на самом деле некое древнее существо, превращённое в артефакт. Оно знает, где в Глубоководье находится спрятанное хранилище с полумиллионом «драконов».
- «Дом Гралхунд спонсировал операции Чёрной Сети в Глубоководье, включая похищение Ренара Неверембера и кражу *Камня Голорра* у гнома Далакара, шпиона его отца»
- «Мою жену привели в ярость Женты и их неспособность позаботиться об артефакте. Она дала *ожерелье огненных шаров* своему механическому слуге и отправила его помочь вернуть камень. Он повёл себя небрежно и случайно взорвал Жентов огненным шаром».

G16. Хозяйская Спальня

Дверь в эту комнату открыта настежь. Эту комнату и существ в ней можно описать следующим образом:

- **Яла Гралхунд**, в нагруднике и с рапирой в руках, стоит рядом со своим элегантно одетым телохранителем-полуорком, **Храббазом**.
- Запертый деревянный сундук стоит на юго-западе, в ногах у большой, покрытой балдахином, кровати.
- Ванна на ножках стоит в нише на северо-западе, рядом с отдельно стоящим зеркалом и ширмой.
- Над камином на юго-востоке висит щит с изображение герба дома Гралхунд. Поленья аккуратной стопкой сложены рядом с очагом.
- Высокий гардероб из красного дерева, заполненный дорогими платьями и стильной одеждой, стоит рядом с парными стеклянными дверьми, ведущими на балкон.

Яла Гралхунд. Леди Гралхунд отдала *Камень Голорра* и карту с местом доставки своему слуге-нимблрайту, который покинул виллу к тому моменту как персонажи достигли этой комнаты. Его побег это ключевой момент главы, так как приводит в движение события главы 4.

Леди Гралхунд и Храббаз это единственные кто знает куда направился нимблрайт, но притворяются неосведомленными, когда их об этом спрашивают.

Яла носит с собой кольцо с ключами, с помощью которого можно открыть любую запертую дверь в поместье, а также запертый деревянный сундук, стоящий в ногах у кровати. Если Яле начинает угрожать опасность, а Храббаз уже не в состоянии встать на её защиту, она отпирает дверь в зону G18, скрывается внутри и запирает дверь своим следующим действием. Здесь она сражается до самого конца, закрывая своим телом детей.

Деревянный Сундук. Замок на сундуке можно взломать, совершив успешную проверку Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. На первый взгляд в сундуке лежит только свёрнутая одежда и обувь. Персонаж, исследующий наружную часть сундука, может заметить секретное отделение в его дне, совершив успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. В отделении лежат два святых символа Асмодея и две робы в красных и золотых цветах. Лорд и Леди Гралхунд тайные члены популярного среди аристократии Глубоководья культа, поклоняющегося Асмодею. Глава культа – Лорд Викторо Кассалантер (см. дополнение B), но Гралхунды не поделятся этой информацией по собственному желанию.

G17. Балкон

Этот большой балкон окружён железными перилами с искусно выкованным орнаментом, а по его периметру аккуратно расставлены удобные кресла. Открытые стеклянные двери ведут в комнату хозяев (зона G16), а расстояние от балкона до земли – 20 футов.

G18. Детская Комната

Дверь в эту комнату заперта. Замок можно взломать с помощью успешной проверки Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов.

Напротив восточной стены стоит пустая колыбель, а вдоль южной в линию выставлены три кровати. Тут же стоят квадратные гардеробы и детские парты, а на полу расстелены ковры, на которых разбросаны игрушки.

Дети. Запертые ради их собственной же безопасности, здесь находятся два младших ребёнка Гралхундов – тринадцатилетний мальчик по имени Зартан и десятилетний мальчик по имени Грет. Оба не способны драться. Их восемнадцатилетняя старшая сестра, Томасин, навещает племянника тифлинга в Яртаре.

G19. Комнаты Слуг

Три комнаты на юго-востоке второго этажа это спальни и жилые комнаты слуг дома. У главного дворецкого и главной горничной свои личные комнаты, но они сейчас пусты. Большая из трёх комнат отведена под общую спальню, в которой стоят шесть двухэтажных кроватей для младшего персонала. Горничные, повара и слуги, всего 9 человек (**обыватели**), заперлись здесь и ждут пока кто-нибудь спасёт их. Они вооружены импровизированным оружием (скалки, швабры, мётлы и прочее), которое имеет статистику дубинки.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Покинув Виллу Гралхунд с *Камнем Голорра*, нимблрайт Леди Гралхунд спрятал артефакт в тайном месте, где-то в Глубоководье, что приводит нас к событиям главы 4.

Даже если кровавый конфликт остался незамеченным за пределами стен поместья, такое побоище невозможно долго скрывать от Городского Дозора. Слишком много слуг и охранников были убиты, чтобы можно было скрыть случившееся. Прибытие Городского Дозора предзнаменует приезд **Барнибуса Бластвайнда** и **Сайса Кромли** (см. дополнение В), которые прибывают в одно время с двадцатью констеблями (**ветераны**) и двумя **наездниками Кавалерии Грифонов** (см. дополнение В) верхом на **грифонах**. Грифоны и их наездники остаются в небе, проводя разведку и осуществляя поддержку с воздуха.

Барнибус тщательно изучает места преступления на Вилле Гралхунд и опрашивает соседей и очевидцев. Персонажи, которых видели покидающими место преступления, попадают под подозрение. Если они убили кого-то из членов семьи Гралхунд и оставили свидетельства или очевидцев этого, Барнибус даёт Сержанту Кромли приказ арестовать персонажей. Они предстанут перед судом, обвиняемые в убийстве аристократов, что карается смертью, в случае, если их вина будет доказана.

РАСПУТЫВАЯ КОНЦЫ

Ты можешь использовать следующее необязательное событие, чтобы показать последствия произошедшего для Жентарима.

ДЛЯ ЖЕНТОВ НАСТАЮТ СУРОВЫЕ ВРЕМЕНА

Через пару дней после события, которое местные газеты окрестили как «Кровавая Баня на Вилле Гралхунд», Городской Дозор всерьёз принимается за Чёрную Сеть. Всех членов Жентарима, включая Дэвила Звездную Песню (см. дополнение В) и всех остальных, кто замешан в криминальных делах, арестовывают и допрашивают. Персонажи, являющиеся членами Жентарима, останутся в безопасности, если не будут высовываться. В противном случае, их также арестовывают и допрашивают в течении нескольких дней, пока Лорды Глубоководья решают в какой мере они замешаны в кровавых событиях на Вилле Гралхунд. В это же время газеты поднимают шумиху, представляя Чёрную Сеть в ужасающем свете и ещё больше подрывая, таким образом, и так сомнительную репутацию фракции.

Происшествие с Истрид Хорн

Следующие события происходят только в том случае, если персонажи были напрямую замешаны в конфликте на Вилле Гралхунд. Вскоре после того, как Дэвила Звездную Песню забирают для допроса, к персонажам прилетает **летающая змея** с письмом от **Истрид Хорн** (см. дополнение В). Письмо написано на Общем и гласит следующее:

> Я бы хотела узнать больше о том, что случилось на Вилле Гралхунд. Буду ждать тебя у Статуи Ахайрона в Городе Мёртвых. Приходи, если сможешь - я щедро отплачу тебе за доставленные неудобства и потраченное время.
> - Истрид Хорн

Если персонажи принимают приглашение, используй следующий текст, изменяя его в зависимости от сезона, чтобы начать сцену:

> Одна из ярчайших достопримечательностей городского парка – Статуя Ахайрона: высокая, мраморная скульптура бородатого волшебника в робе стоит на цилиндрическом пьедестале, окружённом ступенями, ведущими к вершине. Взгляд волшебника устремлён на запад, на Глубоководье и далеко за горизонт, а его руки широко распахнуты и на лице сияет лучезарная улыбка. У ног статуи стоит женщина-дварф в пластинчатом доспехе.

Если стоит хорошая погода, люди устраивают пикники на кладбище, гуляют, вокруг резвятся ребятишки. Очевидно, что Истрид выбрала безопасное, людное место для встречи. Совершив успешную проверки Мудрости (Проницательность) Сл 15 персонажи могут понять, что она пришла одна.

Истрид боится, что Городской Дозор арестует её. Она не имеет никакого отношения к событиям, произошедшем на Вилле Гралхунд, но, несмотря на это, боится, что Дозор в ходе своего расследования обнаружит её незаконную деятельность в сфере кредитования и займов. Она предлагает персонажам 10 платиновых монет просто за то, что они с ней встретились и ещё 40, если они помогут ей залечь на дно. Она хочет спрятаться на декаду и выплатит персонажам половину обещанной суммы в начале срока, а оставшуюся половину в конце. Если они откажут ей в просьбе и в группе есть один или более членов Жентарима, Истрид угрожает им, что выдаст их членство во фракции и заберёт с собой в тюрьму, если её арестуют и обвинят.

Помощь Истрид. Если персонажи разрешат Истрид спрятаться в своей таверне, она использует набор для грима чтобы замаскироваться под мужчину-дварфа по имени Джом. Устроившись, она с радостью возьмётся за выполнение рутинных обязанностей по дому, если её попросить. Но никто не приходит в её поисках и, в конце концов, она становится всё более раздражительной и требовательной.

Если персонажи с терпением относятся к её плохому поведению, она покидает их по прошествии декады и отдаёт оставшиеся деньги, как и обещала. Персонажи-члены Жентарима получают дополнительную награду за предоставление Истрид убежища в час нужды: их слава во фракции повышается на 2.

Если же они выгоняют её или выдают Городскому Дозору, Истрид становится персонажам смертельным врагом и старается навредить им при любой удобной возможности.

Нанесение Вреда Истрид. Остерегаясь обмана, Истрид приняла меры предосторожности и посвятила в свой план как минимум одного члена Грабителей Преисподен (см. дополнение В). Если персонажи предадут её или навредят другим образом, её товарищи, бывшие авантюристы, обрушат на персонажей все ресурсы, имеющиеся в их распоряжении. Опасаясь возмездия за нарушение законов Глубоководья, они не могут напрямую атаковать персонажей, но могут навредить их бизнесу, отпугивая посетителей. В конце концов, персонажи могут обнаружить себя в ужасающей ситуации, и будут вынуждены покинуть город.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Если ты используешь систему поэтапного получения уровней, вместо отслеживания очков опыта, к концу главы персонажи поднимаются с 3-го на 4-ый уровень. Но только в том случае, если они провели своё собственное расследование касательно взрыва огненного шара и события на Вилле Гралхунд каким-либо образом коснулись их лично. В противном случае, они начинают главу 4 всё ещё с 3-им уровнем.

Золото заставляет людей делать странные вещи и Лорд Неверембер спрятал где-то клад с «драконами», а множество рук желают до него дотянуться. Большую часть главы персонажи будут сконцентрированы на охоте за артефактом, известном как *Камень Голорра*, который знает, где находится хранилище с драгоценностями и как в него проникнуть. Испытания, которые выпадут на их долю, зависят от того, какого злодея (или злодеев) ты выбрал им в противники. Но всё это по сути не важно, ведь цель злодеев очень простая: завладеть Камнем, найти Хранилище Драконов и присвоить сокровища себе.

НАСТРОЙКА ГЛАВЫ

В Главе 3 нимблрайт Леди Гралхунд сбежал с *Камнем Голорра* прямо из под носа персонажей. Он должен доставить артефакт в определённое место и оставить там чтобы главный злодей (или злодеи) мог прийти позже и забрать его:

- Если Занатар главный злодей, нимблрайт доставляет камень к магу по имени Гринда Гарлот. Она владелец *Аппарата Квалиша* и живёт на Туманном Берегу, районе у заброшенных причалов в Портовом Округе.
- Если Кассалантеры главные злодеи, нимблрайт оставляет камень в их фамильном склепе на кладбище Глубоководья, называемом Город Мёртвых. До того как Кассалантеры или персонажи прибывают на место, камень забирает полурослик-некромант Лоссер Мирклав.
- Если Джарлакс злодей, нимблрайт отдаёт камень Фенерусу Бурезамку, фонарщику в Торговом Округе. У Фенеруса, человека с криминальным прошлым, сейчас снова проблемы с законом.
- Если Мэншун главный злодей, нимблрайт доставляет камень в Полевой Округ к Траккусу, драконорождённому-мяснику, который разделывает для Жентарима тела.

ПОИСК НИМБЛРАЙТА

Если у персонажей не получается выследить нимблрайта, который сбежал с *Камнем Голорра*, они могут обратиться к Городскому Дозору, Городской Страже или другой дружественной фракции, которые приходят на помощь через 1к4 дней . Если это никому не приходит в голову, дружественный персонаж мастера советует партии посетить Дом Вдохновенных Рук и узнать, не помогут ли жрецы Гонда найти нимблрайта (см. «Секрет Нима»). После этого, вооружённые *обнаружителем нимблрайтов*, персонажи могут отправиться обыскивать город. К тому времени, как они находят конструкта, он уже доставил *Камень Голорра* в конечный пункт назначения.

Наконец-то Пойман!

В конце концов, персонажи находят **нимблрайта** (см. дополнение B), одетого в украденный плащ, прячущимся в куче

мусора в одном из переулков. Когда и где в точности персонажи с ним встретятся, решать тебе. Теперь, когда ему некуда идти и незачем жить, он дерётся пока не будет уничтожен. Не в зависимости от того, когда или где происходит это событие, шесть членов Городского Дозора (**ветераны**) прибывают, как только битва окончится. Привлечённые звуками драки, они, тем не менее, нисколько не волнуются о судьбе нимблрайта и поверят в любую правдоподобную историю, рассказанную персонажами. (У конструктов нет права голоса). Офицеры уже заканчивают обход и им не терпится поскорее уйти; они советуют персонажам отправляться по домам и не устраивать больше беспорядков.

Карта Леди Гралхунд

Леди Гралхунд дала своему нимблрайту карту, на которой отмечено куда следует отнести *Камень Голорра*, но забыла сказать ему уничтожить карту после того как камень будет доставлен на место. Персонажи, обыскивающие останки нимблрайта, находят сложенную карту, изображающую один из округов Глубоководья. На карте нарисована буква X, а рядом с ней написано имя. Карта даёт персонажам понять куда им следует двигаться и вовлекает их в определённую последовательность событий (см. «Последовательность Столкновений» ниже). В зависимости от главного злодея, на карте будут изображены разные округа и написаны разные имена:

- Если главный злодей Занатар, на карте будет изображён Портовый Округ, а рядом с X будет написано «Гринда Гарлот». (X указывает на район заброшенных причалов под названием Туманный Берег, где живёт Гринда).
- Если главные злодеи Кассалантеры, на карте будет изображён Город Мёртвых, а рядом с X будет написано «Кассалантер». (X указывает на фамильный мавзолей Кассалантеров).
- Если Джарлакс главный злодей, на карте изображён Торговый Округ, а рядом с X будет написано «Фенерус Бурезамок». (Жители Торгового Округа знают Фенеруса. Он фонарщик, живущий в переулке, и X указывает именно на этот переулок).
- Если Мэншун главный злодей, на карте изображён Полевой Округ, а рядом с X будет написано «Траккус». (X указывает расположение мясной лавки и жилища Траккуса).

Получение Камня Голорра

Камень Голорра **интеллектуален, обладает чуждым человеку разумом и способен предвидеть, что персонажам суждено найти его. Тем не менее, камень не хочет, чтобы его нашли так легко.**

Если персонажи заполучат себе камень раньше ожидаемого, он отказывается сотрудничать и попытается отделить себя от партии как можно скорее, отказываясь в данный момент поделиться с персонажами какой-либо информацией. Камень старается развязать конфликт, взяв под контроль любого, кто настроится на него (см. «Разумные Магические Предметы» в главе 7 *Руководства Мастера*). Провалив попытку контроля, камень не сможет использовать способность на этом персонаже до следующего рассвета. Взяв контроль над разумом владельца, камень приказывает доставить его в одну из локаций, где будет запущена последовательность событий, описанных в этой главе (см. «Последовательность Столкновений»). Отделившись от своего текущего владельца, он старается стереть из разума персонажа все знания о себе (смотри описание предмета в дополнении A). Любой игрок, персонажа которого заставили силой забыть о камне, теперь должен отыгрывать потерю памяти. Ты можешь отдать дань уважение хорошо отыгрывающему игроку и наградить его вдохновением.

По ходу главы 4, тебе предстоит решить, когда у персонажей появится шанс заполучить себе Камень Голорра. Постарайся как можно дольше держать персонажей в напряжении, уводя камень у них из под носа.

Когда персонажи наконец-то заполучат *Камень Голорра*, он больше не будет пытаться взять над ними контроль. Настроившись на него, они могут узнать следующую информацию:

- **Расположение Хранилища Драконов (см. Хранилище Драконов»)**
- **Что из себя представляют три ключа, необходимые чтобы отпереть дверь хранилища (см. «Ключи Хранилища»)**
- **Имя золотого дракона-стража хранилища и силы, которыми обладает посох, находящийся в его владении (см. *драконий посох Ахайрона* в дополнении A)**

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СТОЛКНОВЕНИЙ

Погоня персонажей за *Камнем Голорра*, открывающим путь в Хранилище Драконов, включает в себя восемь столкновений. Какие столкновения произойдут и их порядок зависят от твоего выбора злодея и времени года. Схема на следующей странице демонстрирует порядок столкновений в каждой цепи. Для примера, если главный злодей Занатар, погоня начинается с столкновения 2, «Туманный Берег», и заканчивается столкновением 6, «Театр».

Не чувствуй себя ограниченным последовательностью столкновений. Дай персонажам свободу выбора и возможность влиять на историю. Ты можешь менять порядок столкновений, убирать столкновения, которые тебе не подходят, либо придумывать новые, свои собственные. К тому же, ты можешь менять столкновения как считаешь нужным, чтобы сделать их ещё более интересными и захватывающими.

В случае заминки, персонажи могут сбиться с пути и потерять след. Ты можешь вернуть их обратно к поискам с помощью следующих лёгких способов:

- Дружественная фракция знает, где находится *Камень Голорра* и готова поделиться этой информацией с персонажами.
- Продажный подчинённый из рядов главного злодея готов выдать информацию о *Камне Голорра* за вознаграждение.

Последовательность столкновений по временам года

Весна Занатар	Лето Кассалантеры	Осень Джарлакс Бэнр	Зима Мэншун
Столкновение 2: Туманный Берег	Столкновение 4: Мавзолей	Столкновение 1: Переулок	Столкновение 10: Переоборудованная мельница
Столкновение 4: Мавзолей	Столкновение 10: Переоборудованная мельница	Столкновение 9: Подземный комплекс	Столкновение 1: Переулок
Столкновение 10: Переоборудованная мельница	Столкновение 5: Погоня по крышам	Столкновение 6: Театр	Столкновение 5: Погоня по крышам
Столкновение 9: Подземный комплекс	Столкновение 1: Переулок	Столкновение 8: Здание суда	Столкновение 6: Театр
Столкновение 3: Уличная погоня	Столкновение 3: Уличная погоня	Столкновение 7: Старая башня	Столкновение 3: Уличная погоня
Столкновение 7: Старая башня	Столкновение 9: Подземный комплекс	Столкновение 5: Погоня по крышам	Столкновение 2: Туманный Берег
Столкновение 1: Переулок	Столкновение 8: Здание суда	Столкновение 2: Туманный Берег	Столкновение 7: Старая башня
Столкновение 6: Театр	Столкновение 7: Старая башня	Столкновение 10: Переоборудованная мельница	Столкновение 4: Мавзолей

Морской округ
Глубоководья

ЦЕПОЧКА ВЕСЕННИХ СТОЛКНОВЕНИЙ

Ах, весна! Прекрасное время, когда глазные стебельки бехолдера расцветают. *Камень Голорра* был украден у Занатара и многоглазый тиран хочет вернуть его. Он отправляет монстров и своих приспешников выполнить за него всю грязную работу.

События Кратко

Камень доставлен к Гринде Гарлот, волшебнице, которая работала на Занатара в прошлом. Когда она отказывается отдать камень, члены Гильдии Занатара пытаются забрать его силой (столкновение 2, «Туманный Берег»). После победы над противниками, персонажи узнают от Гринды, что она отдала камень своей крысе-фамильяру и приказала спрятать его в её фамильном склепе в Городе Мёртвых. Начиная с этого момента, персонажей по пятам преследует **смотрящий** (см. дополнение В), глазами которого смотрит Занатар. Если его убить, Занатар не пошлёт ещё одного ему на замену.

Лоссер Мирклав, полурослик-некромант, вламывается в мавзолей Гарлот и забирает камень незадолго до того, как персонажи туда прибудут (столкновение 4, «Мавзолей»). Когда персонажи выходят из мавзолея, их атакуют члены Гильдии Занатара, полагающие, что камень у них. Улика, оставленная в мавзолее, приводит персонажей к встрече с парой расхитителей гробниц на старой ветряной мельнице в Южном Округе (столкновение 10, «Переоборудованная Мельница»).

Опасаясь ареста, расхитители гробниц указывают персонажам на подземный комплекс в Торговом Округе (столкновение 9, «Подземный Комплекс»). Прибыв туда, персонажи находят Лоссера, окружённого враждебными кенку, работающими на Гильдию Занатара, которые ускользают вместе с камнем. Погоня за ними по улицам во время праздника Нашествия Троллей (столкновение 3, «Уличная Погоня») заканчивается когда кенку, опасаясь быть пойманными, ныряют в старую башню (столкновение 7, «Старая Башня»). Если надавить на пойманных кенку, они отдадут камень.

Гильдия Занатара делает последнюю, решающую попытку вернуть камень (столкновение 1, «Переулок»). Любой персонаж, настроившийся на камень, узнаёт, что Хранилище Драконов находится под театром, в Дворцовом Округе (столкновение 6, «Театр»).

Эффекты Погоды

Пока все столкновения не будут сыграны, в игре действуют следующие погодные эффекты:

Проливной Дождь. Ливень низвергается на землю, начиная с полудня и до полночи. Существа под дождём получают помеху на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на слухе или зрении. Также дождь гасит открытое пламя. Видимость ограничена 60 футами.

Густой Туман. С полуночи до полудня город погружён в густой туман. Существа, находящиеся в тумане, получают помеху на проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение. Видимость ограничена 30 футами.

ЦЕПОЧКА ЛЕТНИХ СТОЛКНОВЕНИЙ

Пока жители Глубоководья борются с удушающей жарой, Кассалантеры, искусно скрываясь в тени, отправляют верных последователей культа Асмодея чтобы захватить *Камень Голорра*.

События Кратко

Персонажи прибывают к мавзолею Кассалантеров и находят тела нескольких мёртвых культистов внутри (столкновение 4, «Мавзолей»). Один из выживших рассказывает, что культисты были преданы двумя своими соратниками. Персонажи направляются на старую ветряную мельницу, где фанатики проводят свои дьявольские ритуалы (столкновение 10, «Переоборудованная Мельница»). Игольчатый дьявол неожиданно хватает камень и улетает, начиная погоню по крышам (столкновение 5, «Погоня по Крышам»).

Игольчатый дьявол доставляет камень к карете, стоящей в переулке (столкновение 1, «Переулок»). Внутри кареты сидит камердинер Викторо Кассалантера – Вилфорт Кроули, доппельгангер в облике тифлинга. Карета трогается и персонажи вступают в уличную погоню (столкновение 3, «Уличная Погоня»). Когда толпа перекрывает Вилфорту дорогу, он выскакивает из кареты и старается скрыться среди людей. В суматохе, уличные беспризорники хватают камень. Персонажи настигают детей в их подземном убежище (столкновение 9, «Подземный Комплекс»).

Заполучив *Камень Голорра*, персонажи выходят из подземного комплекса и находят себя окружёнными членами Городского Дозора. Им вменяют одно или несколько преступлений, после чего арестовывают и отвозят в здание суда в Портовом Округе, где магистр вынесет им приговор (столкновение 8, «Здание Суда»). Тем временем, доппельгангер старается заполучить камень обратно.

Любой персонаж, настроившийся на *Камень Голорра*, узнаёт, что Хранилище Драконов спрятано под старой башней в Морском Округе (столкновение 7, «Старая Башня»). Прибыв в башню, персонажи встречают её нового хозяина, который обсуждает реконструкцию строения с представителями различных фракций.

Эффекты Погоды

Пока все столкновения не будут сыграны, в игре действуют следующие погодные эффекты:

Волна Жара. В течении дня, персонажи, не имеющие доступа к питьевой воде, должны совершать спасброски Телосложения Сл 10 по окончанию каждого происходящего столкновения. В случае провала, персонаж зарабатывает 1

уровень истощения. Спасброски делаются с помехой, если персонаж носит средний или тяжёлый доспех. Персонажи, имеющие сопротивление или иммунитет к огню, автоматически преуспевают в спасброске.

Если злодей получит камень

Если главный злодей заполучит *Камень Голорра*, найти Хранилище Драконов и ключи к нему займёт у него 2к6 дней. В течении этого времени, у персонажей есть время украсть камень из логова злодея. Если персонажи не украдут камень вовремя, злодей посылает свои силы в хранилище чтобы сразить Оринакса и забрать золото себе, что занимает ещё 2к6 дней. Заполучив золото, злодей начинает претворять в жизнь свой план, описанный во вступлении. Если персонажи всё ещё живы, они могут помешать злодею, украв золото из его логова.

ЦЕПОЧКА ОСЕННИХ СТОЛКНОВЕНИЙ

Используя свои сильные стороны - хитрость и обман, Джарлакс заставляет своих противников делать за него всю работу. Он направляет персонажей к *Камню Голорра* и позволяет им думать, что они на шаг впереди. Вступившие в Бреган Д`Эрт персонажи-дроу, могут обнаружить, что их верность команде подвергнется испытанию.

События Кратко

Персонажи наносят визит Фенерусу Бурезамку, фонарщику и бывшему бандиту, который передаёт информацию Бреган Д`Эрт. Они находят жилище фонарщика ограбленным (столкновение 1, «Переулок»). Дуэргар, который ограбил дом работает на Гильдию Занатара, но шпионы Бреган Д`Эрт проследили его до подземного комплекса в Южном Округе. Явившись персонажам в облике Лаэраль Сереброрукой, Джарлакс подталкивает их в нужном направлении (столкновение 9, «Подземный Комплекс»). В подземном комплексе они находят поддельный камень вместо настоящего *Камня Голорра*. Не имея на руках никаких улик, персонажи возвращаются на встречу с «Лаэраль» в театр в Портовом Округе (столкновение 6, «Театр»). Джарлакс делает персонажам предложение, от которого они не могут отказаться, при этом отправляя своих агентов следить за ними.

Поняв, что у Гильдии Занатара нет камня, Джарлакс просит персонажей допросить Фенеруса и узнать, куда он спрятал артефакт. Джарлакс узнал, что Фенерус ожидает разбирательства в здании суда в Дворцовом Округе (столкновение 8, «Здание Суда»). Фенерус хочет чтобы с него сняли все предыдущие обвинения. Персонажи не могут гарантировать ему исполнения этого желания, но они могут убедить его, запугать или очаровать с помощью магии. Если принудить его раскрыть где он спрятал камень, Фенерус укажет персонажам на старую башню в Портовом Округе (столкновение 7, «Старая Башня»).

Лейтенанты Джарлакса находят камень первыми и убегают от персонажей по крышам Портового Округа (столкновение 5, «Погоня по Крышам»). Они спускаются на землю на Туманном Берегу (столкновение 2, «Туманный Берег»). Отобрав камень у дроу, персонажи настраиваются на него, и отправляются к дому известного художника в Морском Округе (столкновение 10, «Переоборудованная Мельница»), под которым находится туннель, который ведёт к Хранилищу Драконов.

Эффекты Погоды

Пока все столкновения не будут сыграны, в игре действуют следующие погодные эффекты:

Осенний Ветер. Воющие ветры на улицах города обеспечивают помехи на броски дальнобойных атак и проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух. Также ветер тушит открытый огонь, который меньше пламени факела.

ЦЕПОЧКА ЗИМНИХ СТОЛКНОВЕНИЙ

Суровая зима Глубоководья отражает настроение жителей города. Женты, прислуживающие Мэншуну, считают своего хозяина всемогущим, что делает их безрассудными. В эти лютые морозы они суют свой нос в дела влиятельных фигур, рискуя погибнуть в погоне за *Камнем Голорра*.

События Кратко

Камень прибывает к Траккусу, драконорождённому мяснику, проживающему в Полевом Округе (столкновение 10, «Переоборудованная Мельница»). Траккус прячет камень в одной из своих поставок мяса. Следуя за телегой доставщика, персонажи попадают в переулок в Торговом Округе, на секретную встречу Жентов (столкновение 1, «Переулок»). Прежде чем персонажи смогут заполучить камень, Жент по имени Веветта Черноводная хватает его и бросается прочь, начиная погоню по обледеневшим крышам (столкновение 5, «Погоня по Крышам»). Она передаёт камень Агорну Фуоко, барду, который будет выступать в театре поблизости (столкновение 6, «Театр»), прежде чем втянуть преследователей в весёлую погоню на заснеженных улицах (столкновение 3, «Уличная Погоня»). Персонажи узнают, что камень был увезён в карете на Туманный Берег. Там персонажи могут нагнать и схватить Агорна (столкновение 2, «Туманный Берег»).

Если захватить Агорна и допросить, он расскажет, что сделал одну остановку по пути к Туманному Берегу. Высадив свою любовницу, жрицу Бэйна, которая сотрудничает с Жентаримом, он передал ей камень, который она должна охранять вместе со своими послушниками. Персонажи могут найти их в старой башне в Дворцовом Округе

(столкновение 7, «Старая Башня»). Прежде чем покинуть здание, персонажи сталкиваются с копией Мэншуна, который прибыл через телепортационный круг чтобы завладеть камнем. После уничтожения копии, персонажи могут настроиться на камень и узнать, что вход в Хранилище Драконов находится под мавзолеем в Городе Мёртвых (столкновение 4, «Мавзолей»).

Эффекты Погоды

Пока все столкновения не будут сыграны, в игре действуют следующие погодные эффекты:

Снежная буря. Снегопад и завывающие ветра обеспечивают помеху на проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух или зрение. Также ветер тушит открытый огонь, который меньше пламени факела. Видимость ограничена 60 футами. Там, где не протоптаны тропинки, толстый слой снега на земле создаёт труднопроходимую местность.

Ужасный Холод. Персонажи, не защищённые от холода, должны совершать спасброски Телосложения Сл 10 по окончанию каждого происходящего столкновения. В случае провала, персонаж зарабатывает 1 уровень истощения. Персонажи, обладающие сопротивлением или иммунитетом к холоду, автоматически преуспевают в спасбросках, как и персонажи в утеплённом снаряжении (толстые пальто, перчатки, шапки и т.д.).

СТОЛКНОВЕНИЕ 1: ПЕРЕУЛОК

Для этого события используй карту 4.1. Дома в этом переулке 30 футов высотой (трёхэтажные), если ты не решишь по-другому. Так как это событие происходит на улице, помни про погодные эффекты.

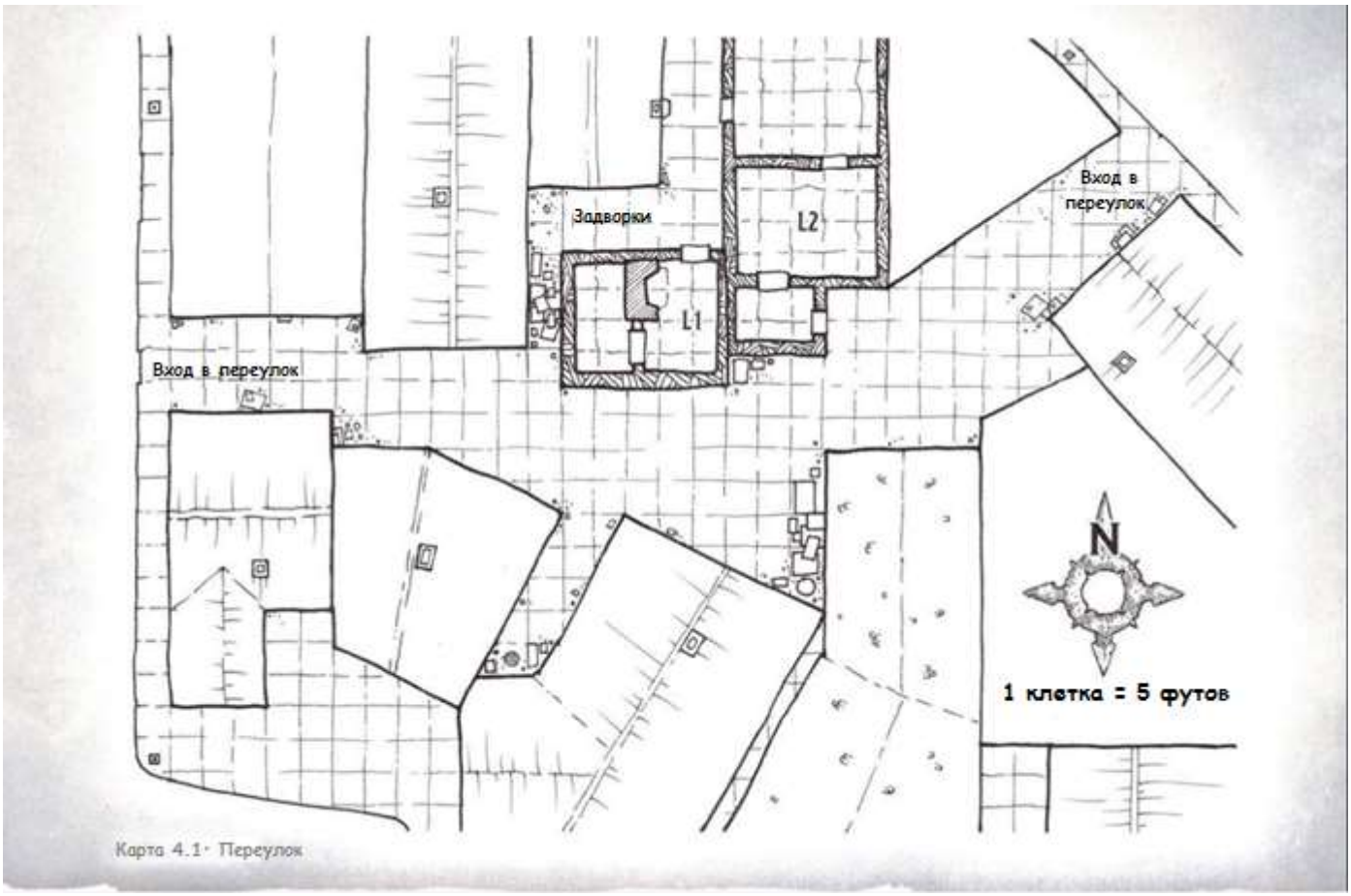
ЗОНЫ ПЕРЕУЛКА

Следующие места отмечены на карте 4.1.

L1. Жилой Дом

Этот старый, одноэтажный дом, с шиферной крышей и совсем без окон приютился, окружённый высокими домами, в середине переулка. Двери дома сделаны из прочной древесины, а входную дверь можно запереть изнутри. Чтобы выбить запертую входную дверь, нужно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 18.

В доме две комнаты – кухня с очагом и просто обставленная спальня.



Карта 4.1: Переулок

L2. Магазин

В этом каменном здании располагается какой-то магазин. Если в описании события не сказано, что здесь продаётся, брось к20 и определи это с помощью таблицы «Товары Магазина».

Маленькая комната служит прихожей, где посетители могут оставить свою верхнюю одежду. После прихожей гости попадают во вторую комнату – тут располагается сам магазин и выставлены товары. Комната на севере это склад или мастерская. У владельца магазина (**обыватель**) есть ключи от всех комнат.

Товары Магазина

к20	Товары	к20	Товары
1	Предметы искусства	11	Шляпы
2	Книги	12	Охотничьи ловушки
3	Свечи	13	Замки и ключи
4	Колёса для телег	14	Музыкальные инструменты
5	Одежда	15	Животные
6	Игрушки	16	Горшки
7	Свежее мясо	17	Продовольствие
8	Мебель	18	Ковры
9	Игры	19	Зонтики
10	Стекло	20	Вино

Изменение столкновения

Ты можешь регулировать сложность боевого столкновения, добавляя или убирая монстров. Если ты хочешь увеличить сложность боя, который уже начался, пусть противники будут получать периодические подкрепления. Если битва грозит стать смертельной для персонажей, ты можешь уменьшить очки здоровья противников, прислать помощь в виде дружественных НПС или плохие парни могут просто сбежать, не желая нести дальнейшие потери.

ПЕРЕУЛОК: ВЕСНА

Столкновение начинается, либо когда персонажи с *Камнем Голорра* в своих руках движутся по переулку возле башни - либо, если камень был отобран у них смотрящим (шпионом Занатара), они догонят его в переулке, прежде чем он спустится в канализацию.

Медвежьи Капканы

Выбери пять клеток на карте. В этих клетках находятся глубокие лужи грязной воды. В каждой луже, под водой спрятан взведённый медвежий капкан. Существа с пассивной Мудростью 13 или выше замечают ловушку, прежде чем наступят в неё.

Любое существо, наступающее в клетку с ловушкой, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 10. В случае провала ловушка срабатывает, существо получает 3 (1к6) режущего урона и становится опутанным, пока капкан не снимут. Существо может попытаться действием разжать челюсти капкана, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 12.

Засада

Персонажей, входящих в переулок, поджидают восемь **кобольдов**, наряженных в игрушечные маски троллей. **Медвежатник** по имени Морга и **пожиратель интеллекта** прячутся в дверном проёме на полпути вниз по переулку. Их можно заметить с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 16.

Когда персонажи достигают укрытия Морги, медвежатник и кобольды атакуют. Пожиратель интеллекта продолжает прятаться и старается взять контроль над одним из персонажей. Улучив возможность, Морга старается толкнуть персонажей в ближайшую ловушку. Если монстры заполучат камень, они отнесут его в логово Занатара (см. главу 5).

Следующее столкновение

Если персонажи настроятся на *Камень Голорра*, им откроется знание о местонахождении Хранилища Драконов и трёх ключах, которые необходимы чтобы войти туда. Хранилище находится в Дворцовом Округе, под театром, который называется Розовый Фламф. Если персонажи готовы посетить это место, переходи к столкновению 6, «Театр».

ПЕРЕУЛОК: ЛЕТО

Персонажи начинают это столкновение, обозревая улицы с высоты городских крыш. Если персонажи спустятся на землю в течение погони по крышам, они окажутся у одного из концов переулка.

Карета

В середине переулка стоит карета, запряжённая двумя **упряжными лошадьми**. Кучер, Хаму Хаматори (3Д, мужчина, Козакуранец, человек, **обыватель**), носит украшенную перьями шляпу и стильный наряд.

Доппельгангер-камердинер Лорда Кассалантера в облике пожилого тифлинга по имени Вилфорт Кроули сидит в пассажирской кабине, которая обеспечивает ему укрытие наполовину. Рядом с каретой стоит **бородатый дьявол**, скрывающий свою личность при помощи пальто и широкополой шляпы. На крыше кареты сидят три невидимых **импа**. Если кто-то из **игольчатых дьяволов** выжил в предыдущих стычках, он доставил *Камень Голорра* Вилфорту и также присутствует здесь.

Увидев персонажей, Вилфорт приказывает импам и игольчатым дьяволам атаковать. Бородатый дьявол остаётся рядом с Вилфортом и пресекает попытки персонажей подойти к карете.

У кареты КД 14, 45 очков здоровья и иммунитет к отравлению и психическому урону.

Если по ходу битвы становится понятно, что у персонажей есть шанс завладеть *Камнем Голорра*, Вилфорт приказывает кучеру трогаться и покинуть переулок как можно быстрее. Если кучер недееспособен или убит, бородатый дьявол залезает на его место и берёт управление в свои руки. Если бородатый дьявол не способен заменить кучера, доппельгангер сам хватается за вожжи. Если карета будет уничтожена или лошади будут неспособны двигаться, Вилфорт пускается в бегство на своих двоих.

Следующее столкновение

Если Вилфорт сбегает и персонажи преследуют его, переходи к столкновению 3, «Уличная Погоня».

ПЕРЕУЛОК: ОСЕНЬ

Поиски *Камня Голорра* приводят персонажей к Фенерусу Бурезамку, фонарщику, который снимает маленький дом в Торговом Округе (зона L1).

Тележка с Яблоками

Персонажи могут войти в переулок с любого конца. Попроси персонажей определить походный строй и когда они достигнут середины переулка зачитай следующий текст:

> Вы видите, как с противоположного конца аллеи в вашу сторону несётся телега, груженная яблоками. На телеге, подпрыгивая и крича во всё горло, едет мальчик-тифлинг с пиратской повязкой на глазу. «Берегись!» доносится до вас его крик.

Персонажи, стоящие на пути телеги должны совершить успешную проверку Ловкости Сл 10 или получат 5(2к4) дробящего урона и будут сбиты с ног. Персонажи могут отказаться от совершения спасброска Ловкости и вместо этого попытаться самостоятельно остановить телегу, совершив успешный спасбросок Атлетики Сл 15. В случае провала, телега сбивает персонажа с ног, а сама продолжает катиться. Наехав на персонажей, телега переворачивается, разбрасывая груз яблок по всему переулку. Мальчик-тифлинг также упал с телеги, но не получил никаких серьёзных ранений.

Мальчишка – один из трёх уличных беспризорников, которые объединились, чтобы украсть телегу с яблоками, стоящую на ближайшем углу. Двое потеряли управление телегой в начале переулка, до того, как успели на неё запрыгнуть. Они прибегают к своему другу после аварии, чтобы удостоверится, что с ним всё нормально, после чего рассыпаются в извинениях перед теми, кого задело телегой. Беспризорники, безобидные нарушители порядка, описаны во врезке «Три Беспризорника».

Если спросить, оказывается, что они знают кто такой Фенерус. Они описывают его как большого мужчину с седеющими волосами, который не раз бывал в битвах, о чём свидетельствуют «многочисленные шрамы на его лице». Они знают, что он живёт один, но ничего более.

Если их не прогонять угрозами, дети остаются в переулке, слоняясь вокруг, поедая яблоки и роясь в горах мусора.

Три Беспризорника

Три уличных беспризорника, описанные ниже, появляются в некоторых сценах этой главы:

Нэт - долговязая, глухая десятилетняя девочка Иллусканка с игрушечным деревянным мечом. Она является главой шайки и общается с помощью языка жестов, который сама изобрела и научила своих друзей.

Дженкс - полный мальчик Турами девяти лет. Он носит мантию, игрушечную волшебную палочку и «фамильяра» - плюшевую игрушку совомёда. Он стесняется общаться с незнакомцами, но становится храбр, когда друзья нуждаются в помощи.

Сквидли – худой мальчик-тифлинг девяти лет с пиратской повязкой на глазу, игрушечным луком и колчаном игрушечных стрел. Он очень редко думает, прежде чем что-то сказать или сделать.

Дом Фенеруса

Дверь в дом Фенеруса открыта нараспашку, а внутренние помещения явно обыскивали. На стене кровью нарисована окружность с десятью равноудалёнными лучами, исходящими из центра – знак Занатара. Обыскивая дом и совершив успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12 можно обнаружить маленькое пятно крови на полу в кухне. Успешная проверка также позволяет понять, что кровь на полу и на стенах свежая.

История Фенеруса

Фенерус был основателем банды Кровавые Ястребы, группировки разбойников-конников, которые и по сей день грабят путешественников на дороге в Амфайл. После неудачного налёта Фенеруса выгнали из банды, и он вернулся в Глубоководье и присоединился к Гильдии Фонарщиков и Свечников.

До недавнего времени, Фенерус подрабатывал шпионя на Лускан и поставляя своим покупателям информацию о политической ситуации в Глубоководье, также как и самые сочные слухи, которые он подслушал во время своих ночных походов по Торговому Округу. Он и не догадывался, что имеет дело с дроу, членами Бреган Д`Эрт, так как они носили мантии и всегда оставались в тени.

Недавно агенты Альянса Лордов узнали в Фенерусе разыскиваемого разбойника и сообщили об этом Лордам Глубоководья, которые послали Городской Дозор чтобы арестовать его. Обладая врождённым чутьём, Фенерус спрятал где-то *Камень Голорра* и намеревается использовать его в качестве рычага давления, надеясь получить свободу и прощение за предыдущие преступления.

Вскоре после ареста Фенеруса, агенты Бреган Д`Эрт явились к нему чтобы забрать камень и попали в засаду, организованную невидимыми дуэргарами, прячущимися в переулке. Нарл Зибриндас (см. дополнение B) послал этих дуэргаров, членов Гильдии Занатара, чтобы вернуть камень. Обыскав дом Фенеруса и не найдя ничего, они затаились в ожидании Фенеруса, но явились только дроу. Эти бедняги едва унесли ноги, спасая свои жизни.

Замаскированный Джарлакс

Прежде, чем персонажи покинут переулок, к ним подходит **Джарлакс Бэнр** (см. дополнение B), использовавший свою *шляпу маскировки*, чтобы предстать в облике Лаэраль Сереброрукой, Публичного Лорда Глубоководья:

> Высокая, грациозная женщина в изумрудно-зелёной мантии приближается к вам. Её длинные, серебряные волосы каскадом, словно водопад, спадают из-под капюшона. «Если вы пришли сюда в поисках Фенеруса Бурезамка, то, боюсь, уже слишком поздно», говорит она, «Похоже, что Занатар добрался до него первым. Фенерус обладает тем, что мне необходимо. Возможно, вы сможете помочь вернуть это».

«Лаэраль» рассказывает персонажам, что Фенерус владеет разумным магическим предметом под названием *Камень Голорра*, который знает расположение тайника с огромным количеством золота, украденного у города предыдущим Публичным Лордом. Она просит персонажей вернуть камень во благо Глубоководья и доставить его ей в Театр Семи Масок в Портовом Округе. «Лаэраль» не предлагает никакой награды кроме благодарности Публичного Лорда Глубоководья.

Джарлакс подозревает, что Нарл Зибриндас, его шпион в Гильдии Занатара, переметнулся к врагу и теперь использует ресурсы Бреган Д`Эрт чтобы помочь бехолдеру вернуть камень. Джарлакс также знает, что у Гильдии Занатара есть поблизости убежище, располагающееся в подземном комплексе под Южном Округом. «Лаэраль» советует персонажам отправится на поиски камня именно туда. (Джарлакс не хочет чтобы Нарл знал о его подозрениях, поэтому он склонен отправить туда небольшую группу авантюристов, а не боевые силы Бреган Д`Эрт).

Персонажи, подозревающие Лаэраль, могут распознать, что она скрывает что-то, с помощью успешной проверки Мудрости (Проницательность), противостоящей проверке Харизмы (Обман) Джарлакса. Если персонажи как-то обнаружат истинную личность Джарлакса, он улыбается и предлагает персонажам 10,000 золотых монет, если они как можно быстрее доставят камень к нему в Театр Семи Масок. Он уверяет их, со всей искренностью, что планирует вернуть золото городу в обмен на кое-какие политические блага.

Следующее столкновение

Если персонажи направляются в убежище Гильдии Занатара, переходи к столкновению 9, «Подземный Комплекс».

ПЕРЕУЛОК: ЗИМА

Поиск *Камня Голорра* приводит персонажей к заснеженному переулку в Торговом Округе. Здесь располагается мясная лавка под названием Мясные Пироги Каракатицы (зона L2) и здание без окон – конспиративный дом Жентарима (зона L1).

Персонажи могут зайти в переулок с любого конца. Следы копыт и борозды от колёс на снегу дают понять, что телега Джастина Раска недавно проезжала через переулок, сделав небольшую остановку у мясной лавки. Персонажи, изучающие следы на снегу и преуспевшие в проверке Мудрости (Выживание) Сл 10, могут сказать, что поставщик посетил и магазин, и дом рядом с ним. Прежде чем персонажи смогут продолжить расследование, на них нападают члены Гильдии Занатара.

Атака Медвежатников

В конце тупика, располагающегося к югу от зон L1 и L2, находится железная решётка, закрывающая вход в канализацию. Пять **медвежатников** тихо поднимаются через решётку наружу и прячутся в тупике. Выбегая и атакуя, они полагаются на метель, надеясь застать персонажей врасплох. Персонажи со значением пассивной Внимательности 16 и выше не будут застигнуты врасплох.

Медвежатников послал Занатар чтобы вернуть узника, которого Женты держат в своём конспиративном доме, но они слишком кровожадны и не могут упустить шанса убить группу авантюристов, стоящих на их пути. Из-за ветра и снега Городской Дозор не замечает этой опасности.

Мясные Пироги Каракатицы

Персонажи, разговаривающие с хозяйкой мясной лавки, полной женщиной среднего возраста по имени Сора Каракатица (ЗД женщина Иллусканка человек **обыватель**), узнают, что она получила неожиданную поставку от Джастина Раска, представителя Гильдии Мясников. Учитывая, как тяжело достать свежее мясо зимой, Сора едва ли могла от него отказаться. Если персонажи сочтут нужным рассказать ей, что это мясо сделано из разрубленных гуманоидов, Сора падает без сознания. Она ничего не знает о мерзком занятии Траккуса и обещает привлечь к этому внимание Гильдии Мясников и местного магистра. С этих пор она отказывается использовать любое мясо, полученное от Траккуса для изготовления своих знаменитых мясных пирогов.

Сора с подозрением относится к двум своим соседям в зоне L1. Они приходят и уходят в подозрительное время, периодически возвращаясь с ночных вылазок в окровавленной броне. Если персонажи проявили любезность и предупредили Сору о мясе Траккуса, она с радостью поделится своей озабоченностью странными соседями и расскажет как они выглядят. Первая – бледная, худощавая девица лет двадцати, с длинными, прямыми тёмными волосами. Второй – намного старше, мужчина с тёмной кожей и бритой головой, у которого нет одного уха и короткая белая борода.

Конспиративный Дом Жентов

Этот дом без окон занимают два Жента, союзники Мэншуна – те самые личности, которых описывает Сора. Их имена Аварин Виндриввер (ЗЗ женщина Иллусканка человек **шпион**) и Зорбог Джаркос (НЗ мужчина Турами человек **головорез**).

Во время первого визита персонажей в переулок, Аварин находится снаружи здания, у входной двери, где передаёт *Камень Голорра* высокопоставленному Женту по имени Веветта Черноводная (ХЗ женщина Тетирианка человек, **сорвиголова**; см. дополнение В). Зорбог тихонько сидит у камина, наблюдая за передачей. С камнем в руках, Веветта забирается на крыши, оставляя Аварин и Зорбога разбираться с теми, кто остался в живых после битвы между персонажами и медвежатниками.

С кляпом во рту, привязанный к стулу, в задней комнате дома находится известный член Гильдии Занатара – щитовый дварф в кожаном колпаке, к которому пришиты игрушечные глазные стебельки бехолдера. Дварф, Отто Стальные Пальцы (см. дополнение В), был схвачен когда покупал еду для рыбок в одном из магазинов Портового Округа. После допроса, Женты поняли, что Занатар точно захочет вернуть его себе. Они планируют держать Отто пока не получат выкуп, но Занатар узнал место его заключения. Все медвежатники, выжившие в первой битве, стараются спасти Отто, в то время как Аварин и Зорбог изо всех сил отбивают атаку. Если Отто будет спасён, он со всех ног бежит обратно к ждущим его глазным стебелькам своего безумного бехолдера-хозяина. Персонажи, последовавшие за ним, попадают прямиком в логово Занатара (см. главу 5).

Следующее столкновение

Любой персонаж, находящийся на расстоянии до 10 футов от входной двери в дом Жентов, может совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 14. Те, кто преуспел в проверке, слышат презрительный смешок сквозь завывающий ветер и замечают на ближайшей к ним крыше фигуру в плаще, которая срывается с места и исчезает в метели. Если персонажи бросаются в погоню, переходи к столкновению 5, «Погоня на крышах».

СТОЛКНОВЕНИЕ 2: ТУМАННЫЙ БЕРЕГ

Туманный Берег - это район около заброшенных причалов в Портовом Округе, который провонял рыбой и горелой древесиной. Разрушительный пожар прошёлся по нему около года назад, и большинство зданий теперь представляют собой лишь стены с выгоревшим нутром, на которые, в лучшем случае, натянуты старые паруса, служащие крышей. Кругом навалены удочки и сети, а вода у причалов, 15-ти футов глубиной, покрывается толстой коркой льда во время зимы.

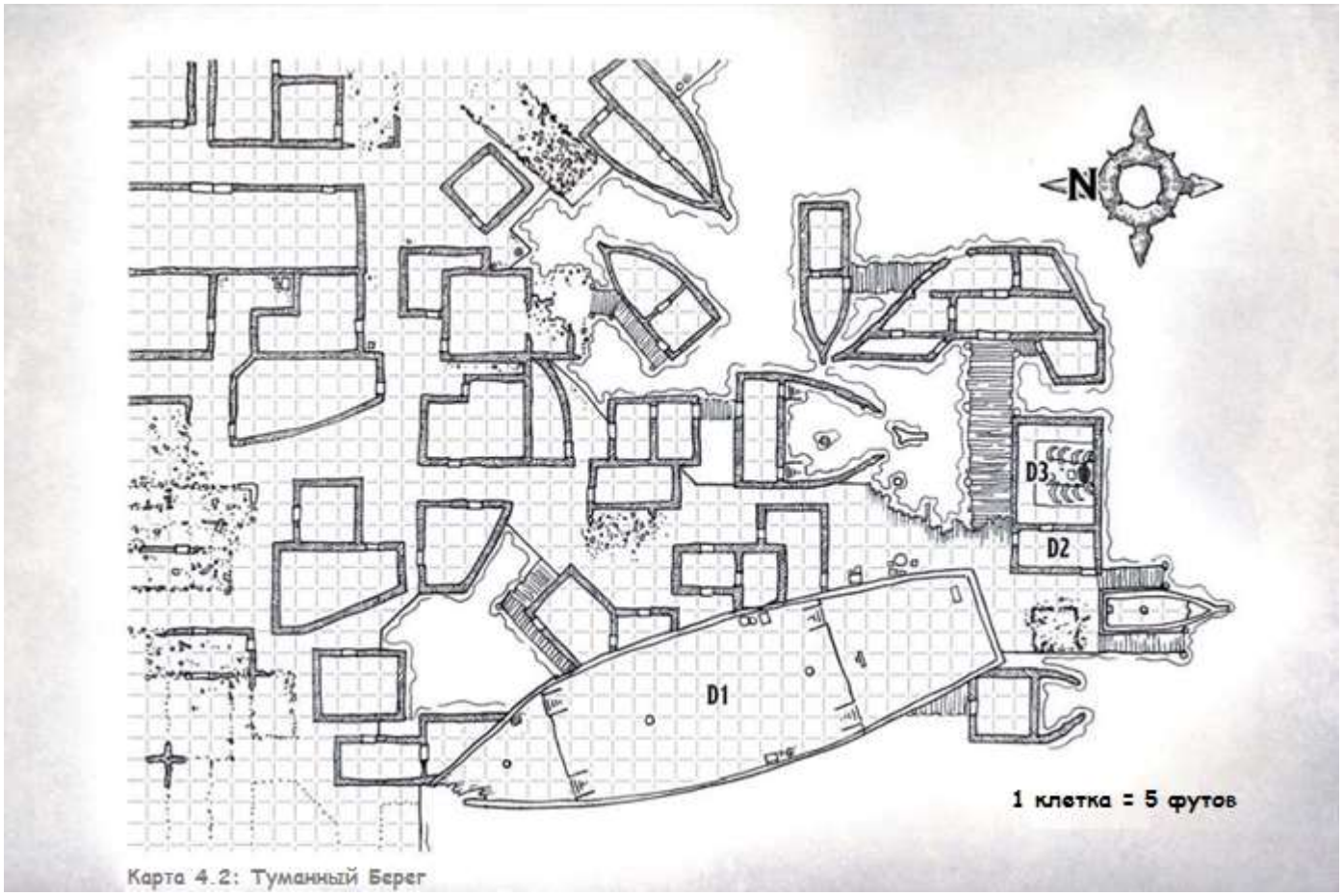
ЗОНЫ ТУМАННОГО БЕРЕГА

Туманный Берег представляет собой беспорядочную свалку из полуразрушенных домов, сделанных из старых кораблей, которые населяют нищие и бездомные жители Глубоководья. Несколько домов сгорели дотла в прошлом году. Кое-какие дома удалось восстановить, но большинство подверглись слишком обширным разрушениям и теперь, хоть и лишённые крыш, используются крысами и бездомными детьми как последнее прибежище.

Следующие места отмечены на карте 4.2:

D1. Глупость Кракена

Глупость Кракена это вытащенный на берег корабль, который некоторые жители Туманного Берега используют как многоквартирный дом. В любое время, 4к6 **бандитов** околачиваются на палубе, в надежде, что кто-то, нуждающийся в грубой силе, предложит им работу. Эти негодяи живут под палубой, в каютах, сплошь кишащих крысами. Они с радостью окажут помощь любому нуждающемуся – за разумную цену, конечно. Каждый требует 1 золотую монету за участие в драке или создании беспорядков по желанию нанимателя.



Карта 4.2: Туманный Берег

D2. Дом Гринды Гарлот

Сумасшедший охотник за сокровищами по имени Гринда Гарлот (ХН женщина Иллусканка человек **маг**, разговаривает на Общем, Дварфийском, языке Полуросликов и Подземном) проживает здесь. Внутри её дряхлого дома располагается алхимическая лаборатория, также тут стоит не застеленная кровать, маленькая плита, вешалка для одежды, стул, мягкое кресло в плачевном состоянии, таз для умывания и моряцкий сундук на который наложено заклинание *охранные руны*. Гринда носит ключ с собой и если кто-то кроме неё поднимает крышку сундука срабатывает взрывной эффект руны.

Сундук. В сундуке Гринды лежит тяжёлый железный ключ, который отпирает и запирает семейный мавзолей Гарлотов в Городе Мёртвых (см. «Туманный Берег: Весна» ниже).

D3. Аппарат Гринды

Тут Гринда Гарлот хранит свой *Аппарат Квалиша* когда не использует его для поиска сокровищ в Глубокой Гавани. Находящийся здесь аппарат плавает в маленьком замкнутом бассейне. Подводные металлические двери, ведущие в гавань, закрыты изнутри железным брусом. Аппарат поднимает брус автоматически; существо, находящееся в бассейне, может поднять его с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 20.

Одолжить Аппарат. Гринда соглашается одолжить персонажам аппарат, при условии, что сначала они используют его для поиска сокровищ на дне Глубокой Гавани и половину от найденного, что бы это ни было, отдадут ей. Чтобы удовлетворить требования мага, персонажи должны потратить день на исследование гавани. В конце дня, штурман Аппарата совершает проверку Интеллекта (Расследование). Умножь значение на кубике на 10 чтобы определить сколько сокровищ в золотом эквиваленте было найдено. Гринда продаёт находки и отдаёт половину от вырученного персонажам.

Пока персонажи исследуют гавань, брось любой кубик. Неважно, какое выпало число, разбуженная акула по имени Облайтерос атакует их. Гринда несколько раз сталкивалась с акулой в последнее время, но не стала рассказывать об этом персонажам, боясь отпугнуть их. Облайтерос это **гигантская акула** со следующими изменениями:

- Мировоззрение акулы хаотично-злое.
- Её значение Интеллекта равно 10 (+0) и она понимает и может разговаривать на Акване.

Гринда Гарлот и её Аппарат Квалиша

ТУМАННЫЙ БЕРЕГ: ВЕСНА

Занатар послал своих прислужников, чтобы забрать *Камень Голорра* у Гринды Гарлот, известной всей пристани как эксцентричная волшебница, владеющая хитроумным подводным аппаратом, который использует для поиска сокровищ на дне Глубокой Гавани. У персонажей не возникнет проблем с поиском её дома (зона D2) на Туманном Берегу.

Прибыв к её дому, персонажи обнаруживает, что Гринда заперлась внутри, забаррикадировав дверь мебелью. Снаружи четыре члена Гильдии Занатара (ХЗ мужчина человек **разбойники**) стараются прорваться внутрь, возглавляемые дварфом-головорезом по имени Носка Аргрей (см. дополнение В). Под командованием Носки также находится **водяной (merrow)**, плавающий у причала. Когда персонажи прибывают, он всплывает на поверхность и атакует.

Если персонажи приходят Гринде на помощь, Носка приказывает своим головорезам атаковать, а сам стреляет в них из своего тяжёлого арбалета. Два раунда спустя, восемь **разбойников** выпрыгивают из *Глупости Кракена* (зона D1) и присоединяются к битве. Этим хулиганам заплатили по 1 зм каждому, чтобы они прикрыли Носку, в случае чего. Персонажи могут настроить их против Носки, предложив ещё больше золота (по 5 зм на каждого минимум).

Если персонажи уговорят хулиганов напасть на Носку или убавят очки здоровья дварфа до половины или меньше, он сбегает. Оставшиеся члены Гильдии Занатара прикрывают его побег. После окончания битвы Гринда выходит из своего убежища, чтобы поблагодарить персонажей.

Где Камень?

Гринда признаёт, что имела дела с Гильдией Занатара в прошлом. Ей приказали хранить камень, пока Носка не придёт и не заберёт его, но она передумала и решила оставить камень себе. Теперь она осознала, что это решение было ошибкой.

Гринда рассказывает персонажам, что дала камень своему фамильяру-крысе и приказала животному спрятать его в фамильном мавзолее в Городе Мёртвых. Маг указывает персонажам путь до места и даёт ключ от мавзолея. (Когда они прибудут, мавзолей уже будет открыт, так что ключ им не понадобится).

Шпион в Небе

Персонажей, покидающих Туманный Берег, начинает преследовать **смотрящий** (см. дополнение В), оставаясь от них по меньшей мере в 60 футах. Занатар использует его, чтобы шпионить за персонажами. Персонажи, со значением пассивной Внимательности 15 и выше замечают смотрящего после того, как команда заходит в Город Мёртвых. Смотрящий защищается, будучи атакованным.

Следующее столкновение

Зная место расположения мавзолея Гарлотов, персонажи могут проследовать в Город Мёртвых. Весенняя цепочка продолжается столкновением 4, «Мавзолей».

ТУМАННЫЙ БЕРЕГ: ОСЕНЬ

В конце погони персонажи оказываются на Туманном Берегу, где загоняют Фелректа Лафина и Креббига Маскилира в угол. Два **дроу-стрелка** (см. дополнение B) прячутся позади *Глупости Кракена* (зона D1), ожидая прибытия помощи. Когда персонажи вступают с ними в стычку, Фелрект и Креббиг как можно дольше тянут время, ожидая прибытия транспорта для их спасения. Если один из дроу будет убит, второй выбросит камень в гавань, чтобы тот не попал в руки врагов. Персонажи могут отыскать камень, используя заклинание *обнаружение магии* и вычислив его местонахождение.

Большая Белчи

Механическая дракочерепаха, копия Большой Белчи, затонула в Глубокой Гавани почти век назад. Лантанские гномы, работающие на Джарлакса, смогли починить её. Спустя два раунда, после того, как персонажи зажмут Фелректа и Креббига в угол, Большая Белчи всплывает на поверхность, действуя на инициативе 5. Она находится достаточно близко к суше, чтобы дроу могли запрыгнуть на её, поросшую ракушками спину, в свой следующий ход.

В следующий раунд после всплытия, механизм испускает в сторону причалов облако пара в кубе с длиной ребра 30 футов , после чего начинает уплывать прочь со скоростью плавания 20 футов. Существо, находящееся в облаке пара, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14, получая 22 (4к10) урона огнём в случае провала и половину от полагающего урона в случае успеха. Большая Белчи может выдохнуть пар только один раз. После этого, в каждый свой ход она уплывает на 40 футов в сторону флагманского корабля Джарлакса – *Франта*, который стоит в середине гавани в миле от причалов.

У Большой Белчи КД 18, 75 очков здоровья, иммунитет к психическому урону и урону ядом. Если очки здоровья дракочерепахи опустятся до 0, она вновь тонет, опускаясь на дно Глубокой Гавани. Если дроу всё ещё находятся у неё на спине в этот момент, они преодолевают остаток пути до *Франта* вплавь, но зарабатывают два уровня истощения из-за холодной воды и физического перенапряжения.

Если дроу будут побеждены на спине Большой Белчи, *Камень Голорра* падает, отскакивает несколько раз от металлического панциря и тонет в Глубокой Гавани. Если глубина в этом месте будет слишком велика, персонажам может понадобиться одолжить у Гринды Гарлот её *Аппарат Квалиша* чтобы вернуть себе камень.

Следующее столкновение

Персонажи, настроившиеся на *Камень Голорра*, узнают местонахождение Хранилище Драконов и что из себя представляют три ключа, необходимых для его открытия. Хранилище находится под старой каменной ветряной мельницей в Морском Округе. Когда персонажи будут готовы отправиться туда, переходи к столкновению 10, «Переоборудованная Мельница».

ТУМАННЫЙ БЕРЕГ: ЗИМА

Персонажи приходят на Туманный Берег в поисках человека, у которого, как они полагают, находится *Камень Голорра*. На пути сюда, он остановил ненадолго свою карету в Дворцовом Округе, чтобы высадить свою любовницу. Именно у неё сейчас находится камень, что и предстоит узнать персонажам, допросив этого человека – барда по имени Агорн Фуоко.

Агорн произвёл очень хорошее впечатление на Мэншуна, что позволило ему крайне быстро возвыситься в организации, но всё же его жизнь наполнена досадой и разочарованием. Он не заработал славы, которой так страстно желал и не получил богатств, которые, как он чувствует, должны были достаться ему по праву. Он принял убеждения Жентарима, что сила приходит к тем, кто её заслуживает и видит в Чёрной Сети некое подобие новой семьи. На Туманный Берег Агорн прибыл чтобы посетить члена своей настоящей семьи – тяжелобольную мать, живущую в страшной нищете.

Ожидающая Карета

Карета, принёсшая Агорна сквозь злую метель на Туманный Берег, ожидает его на границе неблагополучного района. Две **упряжных лошади** нетерпеливо постукивают копытами в снегу. Кучеру, Рован Эвенвуд (ЗД женщина Чондатанка человек **обыватель**), дополнительно заплатили, чтобы она дождалась возвращения Агорна. Он уходил в спешке и неизвестно как долго его придётся ждать, но у её терпения есть предел.

Холодный Приём

Метель бушует на Туманном Берегу, превращая обветшалые остовы выгоревших домов в неясные силуэты, скрытые за клубящимся снегом. Вода вокруг причалов замёрзла толстым слоем льда и нищие **обыватели** в драном тряпье собираются вокруг дымящих костров чтобы погреться. Этот народ относится с подозрением к любому незнакомцу и не склонен проявлять гостеприимство даже к тем, кто относится к ним с милосердием. Эти люди оберут персонажей при первой появившейся возможности.

Зимнее Веселье

На льду у причалов, одетые в изношенные пальто и перчатки, играют три уличных беспризорника. Они носятся по снегу, задорно хохоча и кидаясь друг в друга снежками пока метель крушит полуразрушенные постройки над их головами (см. «Три Беспризорника»).

Дети очень интересуются персонажами, когда видят их в первый раз. Они воображают себя искателями приключений и быстро проникаются почтением к настоящим авантюристам, начиная им подражать. У Сквидли даже хватает храбрости кинуть в них снежок (+0 к попаданию). Дети знают кто такой Агорн Фуоко, так как раньше он жил и музицировал здесь, на Туманном Берегу. Они предлагают отвести персонажей в дому его матери.

Мать и Сын

Выбери одно из непронумерованных зданий на карте 4.2 в качестве дома Фуоко. Агорн Фуоко (НЗ мужчина Турами **бард**; см. дополнение В) находится внутри, где пытается задушить свою прикованную к постели мать, Марту (Н женщина Турами человек **обыватель** с 1 очком здоровья), с помощью мешка, который она использует в качестве подушки. Со слезами радости и печали на лице, Агорн рвёт узы со своей старой семьёй и приветствует новую: Жентарим. Персонажи могут предотвратить убийство, оттащив его прочь, прежде чем он её задушит.

На этот поступок Агорна подтолкнула постановка, которую он видел в театре и его любовница, Амаса Серсент, которой он доверил *Камень Голорра*. Он не выдаст её местоположение по собственной воле, но с помощью магии можно развязать ему язык. Персонажи также могут поговорить с кучером, Рован Эвенвуд, которая делала остановку чтобы высадить любовницу Агорна, прежде чем доставить самого Агорна на Туманный Берег. Амаса живёт в старой башне в Дворцовом Округе называемой Желтый Шпиль.

Женты на Свободе

На выходе из дома семьи Фуоко, с Агорном в качестве заключённого или без него, персонажи попадают в засаду из девяти **головорезов** Жентарима. Головорезы дерутся до смерти, в то время как Агорн старается сбежать. Если у него получится, персонажи могут повстречать его вновь в главе 8.

Во время атаки Жентов, старающихся спасти Агорна, персонажи слышат детский крик со стороны гавани. Сквозь завихрения снега, они могут видеть, что один из беспризорников, Дженкс, провалился сквозь тонкий лёд и теперь тонет. Друзья стараются вытащить его из воды, но тот слишком тяжёлый. Дети находятся примерно в 30 футах от персонажей. Оказавшись от Дженкса на расстоянии вытянутой руки, персонаж может попытаться действием вытащить мальчика из холодной воды, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 11. Если никто из взрослых не приходит к нему на помощь в течение минуты, Дженкс начинает тонуть, медленно погружаясь в холодную воду.

Если превосходящие силы Жентов припрут персонажей к стенке, помощь может прийти двумя путями. Два **шпиона** Арфистов, посланные Ремалией Хевентри (см. дополнение В), появляются на сцене. Их зовут Салазар Лоренс (ХД мужчина Тетирец человек) и Мевия Оксландер (НД женщина Чондатанка человек). Либо это Гринда Гарлот, замечающая, что битва разворачивается не в пользу персонажей, выходит из дома, чтобы помочь им своей магией.

Следующее столкновение

Вооружённые информацией, полученной от Агорна Фуоко или от кучера его кареты, персонажи поймут необходимость посещения Жёлтого Шпиля в Дворцовом Округе. Переходи к столкновению 7, «Старая Башня».

СТОЛКНОВЕНИЕ 3: УЛИЧНАЯ ПОГОНЯ

Для этого события используй правила погонь и таблицу «Осложнения Погонь в Городе» из Главы 8 *Руководства Мастера*. Погоня должна проходить в вашем «театре разума», соответственно, карта для проведения этого события тебе не понадобится. Погоня проходит на открытом воздухе, так что не забывай про эффекты погоды.

УЛИЧНАЯ ПОГОНЯ: ВЕСНА

Кенку – союзник Занатара, в чьих лапах сейчас находится *Камень Голорра*, несётся по улицам города. В начале погони кенку находятся в 60 футах от персонажей.

Если **кенку** станет недееспособен, не важно, по какой причине, другой кенку, прячущийся до этого за дождём и туманом, присоединяется к погоне, действуя следующим по инициативе. Он неожиданно появляется, хватает камень и убегает с ним.

Следующее столкновение

Когда персонажи становятся близки к поимке кенку или когда ты решишь, что погоне пора заканчиваться, пернатые создания забегают в старую башню. Переходи к столкновению 7, «Старая Башня».

УЛИЧНАЯ ПОГОНЯ: ЛЕТО

Персонажи преследуют доппельгангера-камердинера Лорда Кассалантера – Вилфорта, в то время как он убегает от них или уезжает на карете. Погоня происходит на людных улицах города, заполненных возбуждёнными зрителями.

Если до этого ты не отслеживал расстояние между доппельгангером и персонажами, то в начале погони персонажи находятся в 120 футах от своей цели, если Вилфорт едет в карете и в 60 футах от него, если доппельгангер убегает на своих двоих. Модификатор инициативы кареты +0 и Вилфорт двигается вместе с каретой на её ходу. На существ в карете не распространяется необходимость делать броски по таблице «Осложнения Погонь в Городе» в свой ход.

Многолюдные Улицы

Если Вилфорт передвигается в карете, на третьем раунде погони путь ему преграждает толпа народу, что вынуждает карету остановиться. (Если погоня происходит в День Основателей, толпа являются частью празднующих). В следующий свой ход доппельгангер выскакивает из кареты и начинает убегать, расталкивая прохожих.

Любое существо, находящееся в толпе, получает укрытие на половину и любая атака, не попавшая по существу, попадает вместо этого по невинному **обывателю**.

Если Вилфорт становится недееспособен, неожиданно вниз слетает ворон, действуя следующим по инициативе. Он хватает камень и улетает прочь. На самом деле, ворон это **имп** в изменённой форме, который работает на Леди Кассалантер.

Уличные Беспризорники

Погоня заканчивается когда три беспризорника (см. «Три Беспризорника») крадут камень, либо из кармана убегающего доппельгангера, либо попадают в ворона игрушечной стрелой, что заставляет его выронить камень.

Заполучив камень, маленькие хулиганы быстро растворяются в толпе. Если доппельгангер Вилфорт всё ещё поблизости, он старается улизнуть, полагая, что камень всё ещё у него. Имп, если присутствует на сцене, становится невидимым и начинает кружить над толпой, в тщетной надежде обнаружить камень.

Персонаж может действием совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 17, обыскивая заполнённую народом улицу. В случае успеха, персонаж замечает не закрытую до конца канализационную решётку. Под решёткой находится лестница, спускающаяся на 10 футов в подземный туннель. Персонажи, спустившиеся вниз, услышат отдалённый плеск воды и эхо детских голосов, после чего могут последовать в сторону звуков. (Дети передвигаются в туннеле держась за руки и следуя за Сквидли, который владеет тёмным зрением).

Следующее столкновение

Если персонажи решат последовать за уличными беспризорниками в канализацию, переходи к столкновению 9, «Подземный Комплекс».

УЛИЧНАЯ ПОГОНЯ: ЗИМА

Покинув театр, персонажи возобновляют свою погоню за неуловимым шпионом Жентарима – Веветтой Чёрноводной (ХЗ женщина Тетирианка человек **сорвиголова**; см. дополнение В). Шумная погоня по заснеженным улицам продолжается до тех пор, пока персонажи либо не нагонят свою цель, либо окончательно не сдадутся. Веветта начинает погоню в 30 футах от персонажей. У неё преимущество на проверки способностей и спасброски, связанные с осложнениями погони. Также в течение погони она может использовать действие Рывок, не совершая проверки Телосложения дабы избежать истощения.

Где Камень?

Будучи пойманной, Веветта не сопротивляется. Она рассчитывает, что персонажи, страшащиеся жёстких законов города, не причинят ей серьёзного вреда, хорошо зная, при этом, что сама она не совершила ничего противозаконного. У Веветты более нет *Камня Голорра*, она рассталась с ним ещё в театре. По своей воле она не расскажет, кому отдала камень, но эту информацию можно получить от неё, используя заклинание *очарование личности* или схожую магию.

Если персонажи решат вернуться в театр, **Ремалия Хэвентри** (см. дополнение В) подзывает их и рассказывает, что видела двух людей покинувших театр и уехавших в карете, вскоре после их ухода. Один из них это бард по имени Агорн Фуоко, второй была женщина, которую Леди Хэвентри не знает.

И Ремалия и Веветта знают, что Агорн часто бывает в опасном районе у заброшенных причалов под названием Туманный Берег.

Следующее столкновение

Переходи к столкновению 2, «Туманный Берег».

СТОЛКНОВЕНИЕ 4: МАВЗОЛЕЙ

Город Мёртвых – общественный парк, заставленный мавзолеями. На ночь парк закрывается и два охранника из Городской Стражи (**стражники**) охраняют каждый вход. Персонажи могут незаметно перелезть через стену, совершив успешную проверку Ловкости (Скрытность) Сл 15.

На закате, сотни *парящих сфер (driftglobes)* собираются в Городе Мёртвых, прилетая сюда из остальных частей города. Они проводят здесь ночь, а затем, на заре, возвращаются в просыпающийся город. Никто не знает по какой причине это происходит.

Сэр Амброуз Эвердоун (3Д мужчина человек Тетирианин **рыцарь**), стареющий слуга Келемвора (бога мёртвых) патрулирует кладбище от заката до рассвета, гоняя расхитителей гробниц и охраняя покой мёртвых. Персонажи, шастающие по кладбищу в ночи, имеют шанс в 30 процентов столкнуться с ним. Если это произойдёт, он выпроваживает их с кладбища и зовёт Городскую Стражу в случае, если они отказываются уйти.

ЗОНЫ МАВЗОЛЕЯ

Высота потолков в комнатах мавзолея – 8 футов, высота проходов и дверных проёмов – 6 футов.

Следующие места отмечены на карте 4.3

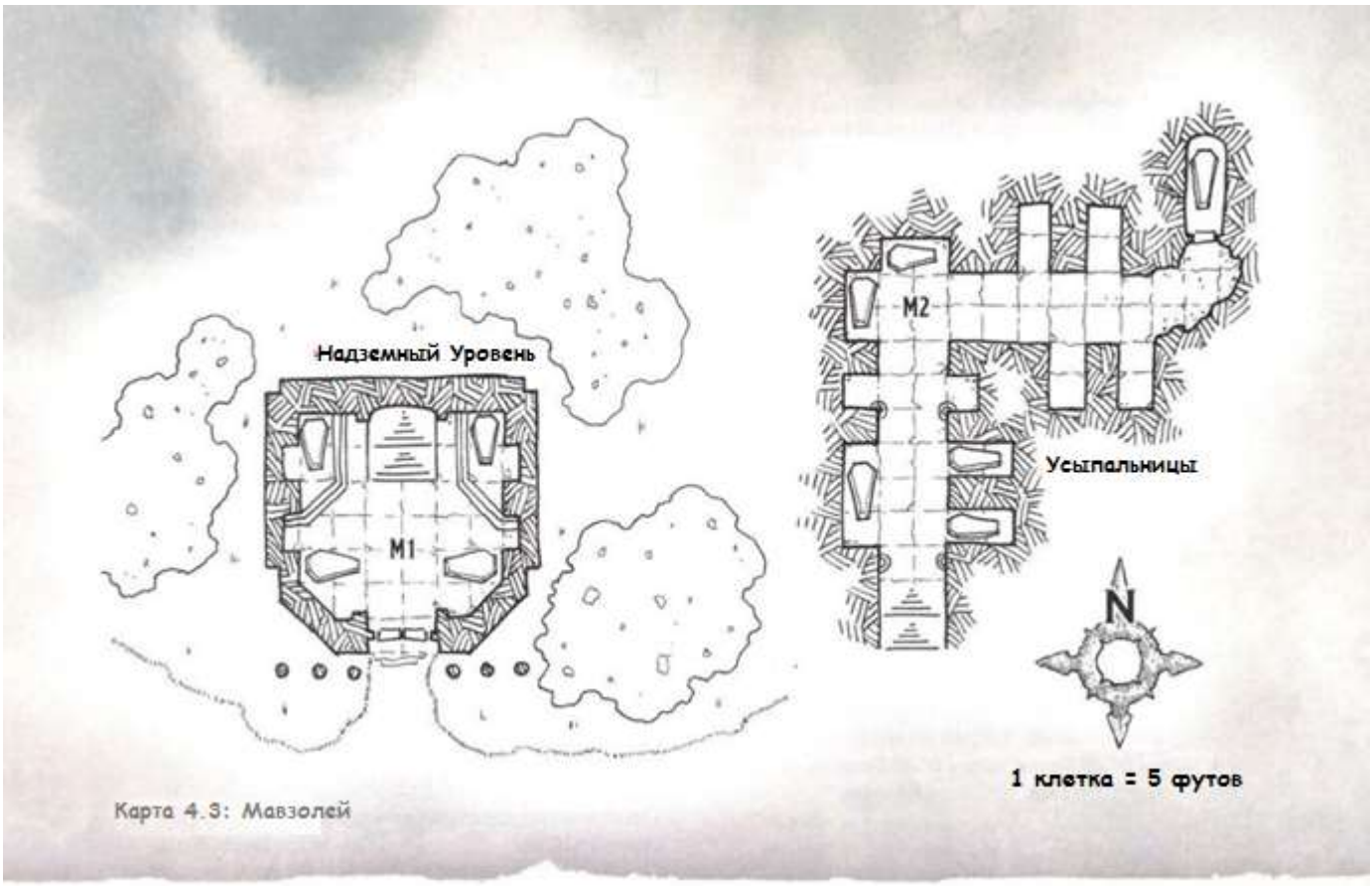
M1. Надземный Уровень

Если в тексте столкновения не сказано иного, каменные двери мавзолея заперты. Замок можно открыть, совершив успешную проверку Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Двери также можно выбить, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 25.

На полу мавзолея, между четырьмя шикарными саркофагами высечен фамильный герб. Внутри саркофагов, на чьих крышках выгравированы имена усопших, нет ничего, кроме пыли и костей.

M2. Подземные Усыпальницы

Пустые канделябры украшают каменные стены. Паутина и пыль явно дают понять, что здесь долгое время никого не было. Каменные саркофаги возлежат в альковах, но в них нет ничего, кроме костей и пыли.



Карта 4.3: Мавзолей

МАВЗОЛЕЙ: ВЕСНА

Это столкновение начинается, когда персонажи приходят к мавзолею Гарлотов в поисках *Камня Голорра*. При прибытии они обнаруживают, что каменные двери мавзолея открыты.

Ранее, крыса-фамилиар Гринды Гарлот прибежала в мавзолей и столкнулась с расхитителями могил. Они убили крысу, забрали камень и сбежали, прихватив скелеты предков Гринды. Обыскивая разграбленную усыпальницу, персонажи не находят ни крысу, ни камень, но находят улику, оставленную одним из расхитителей могил (см. «Улика в Склепе» ниже). Выходящих из мавзолея персонажей атакуют члены Гильдии Занатара, намеревающиеся вернуть боссу камень.

Улика в Склепе

Персонажи, обыскивающие подземную усыпальницу, могут найти на пыльном полу сверкающий металлический ключ. Его уронил один из расхитителей могил, разграбивший склеп.

Персонажи могут отнести ключ в Дом Металлических Чудес, здание гильдии Великолепного Ордена Бронников, Замочников и Мастеров по Металлу в Портовом Округе, либо к любому городскому замочнику. Куда бы они ни пошли, местный мастер сможет опознать ключ как работу кузнеца-дварфа из Торгового Округа, которую зовут Эласпра Ульмар. Посетив магазин Эласпры, персонажи узнают, что она сделала ключ для клиента, купившего один из ее превосходных замков. Она даже самолично врезала ему замок. Эласпра отказывается разглашать имя клиента или его место жительства, однако она очень уважает Арфистов; персонаж, принадлежащий к этой фракции и показавший ей булавку Арфиста, может получить от неё информацию после успешной проверки Сл 13 Харизмы (Убеждение). Персонаж, притворившийся Арфистом, может обмануть ее успешной проверкой Сл 16 Харизма (Обман).

В противном случае, персонажи могут либо использовать магию, чтобы вынудить Эласпру поделиться информацией, либо тайком заглянуть в её рабочие отчёты. Она хранит их в металлическом сейфе, который можно открыть с помощью заклинания *открывание*, либо с помощью трёх успешных последовательных проверок Ловкости (Расследование) Сл 20, необходимых чтобы подобрать правильную комбинацию к замку.

В конце концов, персонажи узнают, либо от Эласпры, либо из её отчётов, что она продала ключ мужчине по имени Волькар Киббенс, который живёт на старой ветряной мельнице в Южном Округе. Ключ отпирает дверь в его жилище, которое он делит с мужчиной по имени Урластер Хан.

Засада Гильдии Занатара

На выходе из мавзолея на персонажей нападают четыре **дуэргара**, члены Гильдии Занатара, которые проскользнули мимо кладбищенских охранников, используя свою невидимость. Их лидер, Горас, разговаривает на Дварфийском и настойчиво требует от персонажей *Камень Голорра* и отказывается верить, что его у них нет. Если не отдать ему камень, дуэргар приходит в ярость, увеличивается в размерах и атакует. Занатар наблюдает за разворачивающейся битвой глазами **смотрящего** (см. дополнение B), который не присоединяется к битве, стараясь оставаться незамеченным.

Если это событие происходит ночью, есть пятидесятипроцентный шанс, что Амброуз Эвердоун услышит звуки битвы. Он прибывает к месту боя после того как два дуэргара будут убиты. Персонажи могут убедить его, что они не расхитители могил, совершив успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15. Если они будут вежливы, Амброуз выпроводит их с кладбища и попросит больше не нарушать правил. В противном случае, он постарается взять их под стражу и отдать Городской Страже.

Следующее столкновение

Обнаружив, кто является владельцем ключа, персонажи могут отправиться в Южный Округ в поисках Волькара Киббенса. Весенняя цепочка продолжается столкновением 10, «Переоборудованная Мельница».

Логова Злодеев

Главы с 5-ой по 8-ую описывают логова злодеев. Персонажи могут отправиться исследовать логова по многим причинам и вот некоторые из них:

- **Сорвать злодейские планы**
- **Добиться аудиенции злодея (возможно для создания союза или заключения перемирия)**
- **Выполнить специальное задание фракции (см. «Вступление во Фракцию»)**
- **Явится туда, ведомые поддельной уликой, которая на самом деле является частью плана, выдуманного другим злодеем.**
- **Украсть *Камень Голорра*, если тот находится у злодея, либо разузнать что-нибудь о его местонахождении, если поиски зашли в тупик.**

МАВЗОЛЕЙ: ЛЕТО

Персонажи приходят в Город Мёртвых, который открыт для посещения от рассвета до заката. Над входом в один из мавзолеев, за которым, очевидно, хорошо следят, выгравировано имя КАССАЛАНТЕР. Прибыв сюда в поисках *Камня Голорра*, авантюристы находят двери мавзолея закрытыми. Совершив успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 20, можно понять, что их недавно открывали, о чём свидетельствуют следы свежей грязи на дверях. Они могут попытаться взломать замок, совершив успешную проверку Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Заклинание *открывание* или схожая магия также отпирает двери.

На пыльном полу видно множество отпечатков ног. Спустившись в подземную усыпальницу, персонажи находят там тела трёх человек – двух мужчин и женщину, одетых в робы с капюшонами. Осматривая тела можно понять, что женщина всё ещё дышит (без сознания с 0 очков здоровья).

Брошенные Умирать

Три культиста были низкоранговыми членами культа Асмодея, главой которого является Викторо Кассалантер. Они были преданы двумя фанатиками культа, действовавшими по приказу Лорда Кассалантера, который хочет не только завладеть *Камнем Голорра*, но и в качестве меры безопасности намеревается устранить всех членов культа, которым слишком много известно об артефакте. Эти три культиста стали жертвой кинжалов и заклинания *нанесение ран*.

Выжившая – Ваэль Ларвель (33 женщина Тетирианка человек **культист**), флористка 30-ти лет, которую привёл в культ её молодой человек, Холивер Торнраддер. Теперь он лежит рядом мёртвый, как и третий культист по имени Кес Верлун.

Ваэль приходит в себя, если её полечить. Она рассказывает, что два фанатика культа, Эрн Залрондар и Сефия Нельрайк, скорее всего отнесли камень на старую ветряную мельницу в Южном Округе, где они устраивают свои собственные церемонии во славу Асмодею. Ваэль может указать персонажам направление, либо, если её полностью вылечить, она сама отведёт их туда, желая отомстить за своего убитого любовника.

Ваэль полагает, что фанатики культа действовали по своему собственному усмотрению, а не по приказу Лорда Кассалантера. Она не раскроет, что Кассалантеры являются лидерами культа, если не принудить её к этому магией.

Следующее столкновение

Переходи к столкновению 10, «Переоборудованная мельница».

МАВЗОЛЕЙ: ЗИМА

Благодаря *Камню Голорра* персонажи узнали, что Хранилище Драконов находится в Городе Мёртвых, под фамильным мавзолеем семьи Брендесов. Вряд ли им известно об этом, но род Брендесов один из древнейших в Глубоководье. Лорд Дагульт Неверембер связал себя с ними узами браками, женившись по расчёту, и Леди Брендес родила ему сына – Ренара. Кажется злой шуткой, что Неверембер вверил тайник с украденным золотом семье своей умершей жены. Ренар Неверембер придёт в ужас, узнав об этом, но не будет удивлён.

Кладбище завалено снегом и хоть некоторые посетители приходят сюда полюбоваться зимними пейзажами, большинству не хватает отваги бросить вызов метели. Над входом в мавзолей, засыпанном снегом выгравировано имя БРЕНДЕС. Большая берёза и старый вяз, растущие рядом, тщетно стараются укрыть строение своими голыми ветвями.

Треант Охранник

Дерево перед входом крупнее всех остальных и на самом деле является **треантом**. Он оживает когда одно или более существ приближаются к входу и громовым голосом возвещает, «Только те, в чьих жилах течёт кровь Брендесов, желанны здесь! Убирайтесь!». Треант откровенно сердит, он уже начал зимовать и не рад гостям.

Если кто-то, помимо потомков Брендесов, попробует открыть двери мавзолея, треант оживляет два соседних дерева и атакует. Треант и его оживлённые союзники слишком велики чтобы пройти внутрь мавзолея.

Персонажи могут убить треанта, постараться проскользнуть мимо него или отступить, чтобы узнать больше о семье Брендесов. День поисков, совмещённый с успешной проверкой Интеллекта (Расследования) Сл 10, ознаменует открытие - персонажи знают нужного им человека: Ренара Неверембера. Если они попросят Ренара провести их в мавзолей, он согласится. Треант чувствует кровь Брендесов, текущую в венах Ренара, и пропускает его и всех, кого он называет своими друзьями. Когда тот проходит мимо, треант наклоняется и говорит - «Твоя мать была прекрасной женщиной».

Защитные Руны

На первой ступеньке лестницы, ведущей вниз к подземному уровню, наложено заклинание *охранные руны*, которое активируется когда гуманоид перешагивает через ступеньку. Руну невозможно заметить, если не сдуть пыль с пола заклинанием *порыв ветра* или похожим способом. Если пыль будет сдута, персонаж, исследующий лестницу, может заметить руну с помощью успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 15.

Когда эта руна срабатывает, она испускает магическую энергию в виде сферы радиусом 20 футов и с центром на руне. Эта сфера огибает углы. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая урон огнем 5к8 при провале, или половину этого урона при успехе. После срабатывания руна исчезает.

Место Упокоения Ульда

Заклинание *обнаружить магию* позволяет почувствовать ауру магии школы преобразования, исходящую от одного из саркофагов в усыпальнице. В этом склепе лежат обломки костей Ульда Брендеса, магистра Глубоководья, который умер декаду назад при странных обстоятельствах. (Горгулья сорвалась с угла одного из правительственных зданий и упала на Ульда) Его останки охраняют шесть **ползающих рук**, сотворённых из конечностей убийц, которых Ульд приговорил к смерти. Мёртвые руки атакуют, если крышка саркофага будет поднята или сдвинута в сторону.

Сокровища. Среди костей Ульда лежит его *повязка интеллекта*, которую персонажи могут присвоить, как только разберутся с ползающими руками.

Путь к Хранилищу

Обвалившаяся восточная стена подземного уровня мавзолея является на самом деле иллюзией, которая скрывает за собой нетронутый проход, 10 футов шириной, спускающийся вниз. Персонажи могут пройти прямо сквозь иллюзию, не являющуюся твёрдой материей, либо уничтожить её с помощью заклинания *рассеивание магии*. Туннель спускается вниз на несколько сотен футов, понемногу расширяясь до 20 футов к своему концу у дверей, ведущих в Хранилище Драконов.

Осложнения для Погони по Крышам

к20	Осложнение
1	Перед тобой десятифутовая дыра между крышами. Ты можешь попытаться перепрыгнуть брешь, если значение твоей Силы 10 и выше (каждый фут, который ты преодолеваешь, стоит 1 фут движения) и ты должен совершить успешную проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, падая ничком на крышу в случае провала. Либо ты можешь использовать 10-футовый канат, растянутый между крышами, чтобы перебраться на ту сторону. Каждый фут перемещения по канату стоит 2 фута движения.
2	Крыша здания, перед которым ты стоишь, возвышается над тобой на 10 футов. Соверши проверку Силы (Атлетика) Сл 10. В случае провала, расстояние в 10 футов будет считаться для тебя труднопроходимой местностью.
3	Крыша здания перед тобой на 10 футов ниже той, на которой ты стоишь. Соверши проверку Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы спрыгнуть без последствий. В случае провала ты получаешь урон от падения и падаешь ничком.
4	Ты наступаешь на что-то скользкое. Соверши спасбросок Ловкости Сл 10. В случае провала, ты падаешь ничком.
5	Участок крыши, на который ты наступил, оказался прогнившим и обвалился под тобой. Соверши спасбросок Ловкости Сл 15. В случае провала, ты наполовину проваливаешься в крышу и застреваешь. Застряв в дыре, ты считаешься лежащим ничком и опутанным. В свой ход ты можешь попытаться выбраться из дыры, снимая с себя эффекты, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 10 или Ловкости (Акробатика) Сл 10.
6	Шифер или черепица ломаются под твоими ногами. Соверши спасбросок Ловкости Сл 15. В случае провала, ты падаешь ничком и съезжаешь на 10 футов назад.
7	Труба дымохода, флюгер или похожее устройство возникает на твоём пути. Соверши проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10. В случае провала, препятствие считается за 5 футов труднопроходимой местности.
8	Ты спугнул стаю птиц, гнездящуюся на крыше. Теперь все они летают в беспокойстве вокруг тебя. Соверши спасбросок Ловкости Сл 10. В случае провала, птицы считаются за 10 футов труднопроходимой местности.
9	Ты приводишь в действие *охранные руны*, начертанные на крыше дабы отпугнуть воров. Соверши спасбросок Мудрости Сл 13. В случае провала, ты становишься целью заклинания *жуткий смех Таши*, эффект которого длится 1 минуту.
10	Кто-то на земле кинул в тебя камень, снежок или подобный снаряд. Соверши спасбросок Ловкости Сл 10. В случае провала, атака отвлекает тебя и считается за 5 футов труднопроходимой местности, но не наносит урона.
11-20	Без осложнений.

СТОЛКНОВЕНИЕ 5: ПОГОНЯ ПО КРЫШАМ

К этому столкновению применяются правила погонь, описанные в главе 8 *Руководства Мастера*. К тому же, ты должен использовать таблицу «Осложнения для Погони по Крышам», которая касается существ, ведущих погоню по крышам пешком. Летающим существам не надо делать броски по этой таблице.

ПОГОНЯ ПО КРЫШАМ: ЛЕТО

Персонажи стараются поймать трёх **игольчатых дьяволов**, которые держаться поближе к крышам, чтобы их не увидела Кавалерия Грифонов Глубоководья. В начале погони дьяволы находятся в 100 футах от персонажей.

Если дьявол, несущий *Камень Голорра*, становится недееспособным, другой дьявол подхватывает камень и продолжает убегать.

Следующее столкновение

Когда становится понятно, что персонажи скоро заполучат камень, либо когда ты решишь, что погоне пора заканчиваться, все оставшиеся игольчатые дьяволы спрыгивают в переулок. Если персонажи потеряли их след, они могут поспрашивать горожан, которые видели с улицы, куда делись исчадья. Переходи к столкновению 1, «Переулок».

ПОГОНЯ ПО КРЫШАМ: ОСЕНЬ

По обдуваемым ветрами крышам Портового Округа, персонажи преследуют двух **дроу-стрелков** (см. дополнение В). Дроу стараются держаться рядом друг с другом, но действуют каждый на своей инициативе.

Фелрект Лафин и Креббиг Маскилир начинают в 40 футах впереди персонажей. В свой ход они не совершают никаких действий, кроме движения, старясь как можно сильнее отдалиться от персонажей. В начале погони *Камень Голорра* находится у Фелректа, но дроу могут ловко передавать камень находясь в 10 футах друг от друга.

Следующее столкновение

Дроу продолжают убегать по крышам пока не достигнут Туманного Берега - района рядом с заброшенными причалами. Авантюристы, продолжающие погоню, настигают их здесь. Если все персонажи потеряли их след, они могут

спуститься на землю и опросить местный люд, видел ли тот двух дроу, направляющихся в сторону Туманного Берега. В любом случае, переходи к столкновению 2, «Туманный Берег».

ПОГОНЯ ПО КРЫШАМ: ЗИМА

Жент по имени Веветта Черноводная (ХЗ женщина Тетирианка человек **сорвиголова**; см. дополнение В) стащила *Камень Голорра* и теперь убегает по заснеженным крышам, стараясь скрыться в метели. Персонажи, намеревающиеся пуститься в погоню, находятся в 60 футах от своей цели. К тому же, чтобы не потерять её из виду, они должны забраться на крышу.

До своего вступления в Жентарим и возвышения до одного из самых ценных лейтенантов Мэншуна, Веветта была жестоким пиратом. Она безумно хохочет перед лицом опасности и не против хорошей погони. Веветта хорошо знает улицы, переулки и крыши Глубоководья. Если из-за осложнений погони ей приходится делать спасбросок, она делает его с преимуществом. К тому же, в течение погони она может совершать действие Рывок без необходимости делать спасброски Телосложения, избегая истощения.

Следующее столкновение

Погоня длится не более 5 раундов, после чего Веветта спрыгивает на землю и ныряет в здание театра. Персонажи, потерявшие её из вида, могут попросить помощи у прохожих, наблюдавших погоню. Переходи к столкновению 6, «Театр».

СТОЛКНОВЕНИЕ 6: ТЕАТР

В независимости от того, прибывают туда персонажи в рабочие часы или нет, театр обладает следующими особенностями.

- Потолки в комнатах 10 футов высотой, не считая зоны Р5, до балочного потолка которой 20 футов. Комнаты соединены дверными проёмами 7-ми футов высотой и проходами 8-ми футов высотой.
- Факелы, освещающие театр, горят под действием заклинания *вечный огонь*. Произнеся в стенах театра командное слово можно заглушить свет факелов в зале и за кулисами. Произнеся другое командное слово можно вновь зажечь их на полную силу. Все импресарио знают командные слова.

ЗОНЫ ТЕАТРА

Следующие места отмечены на карте 4.4

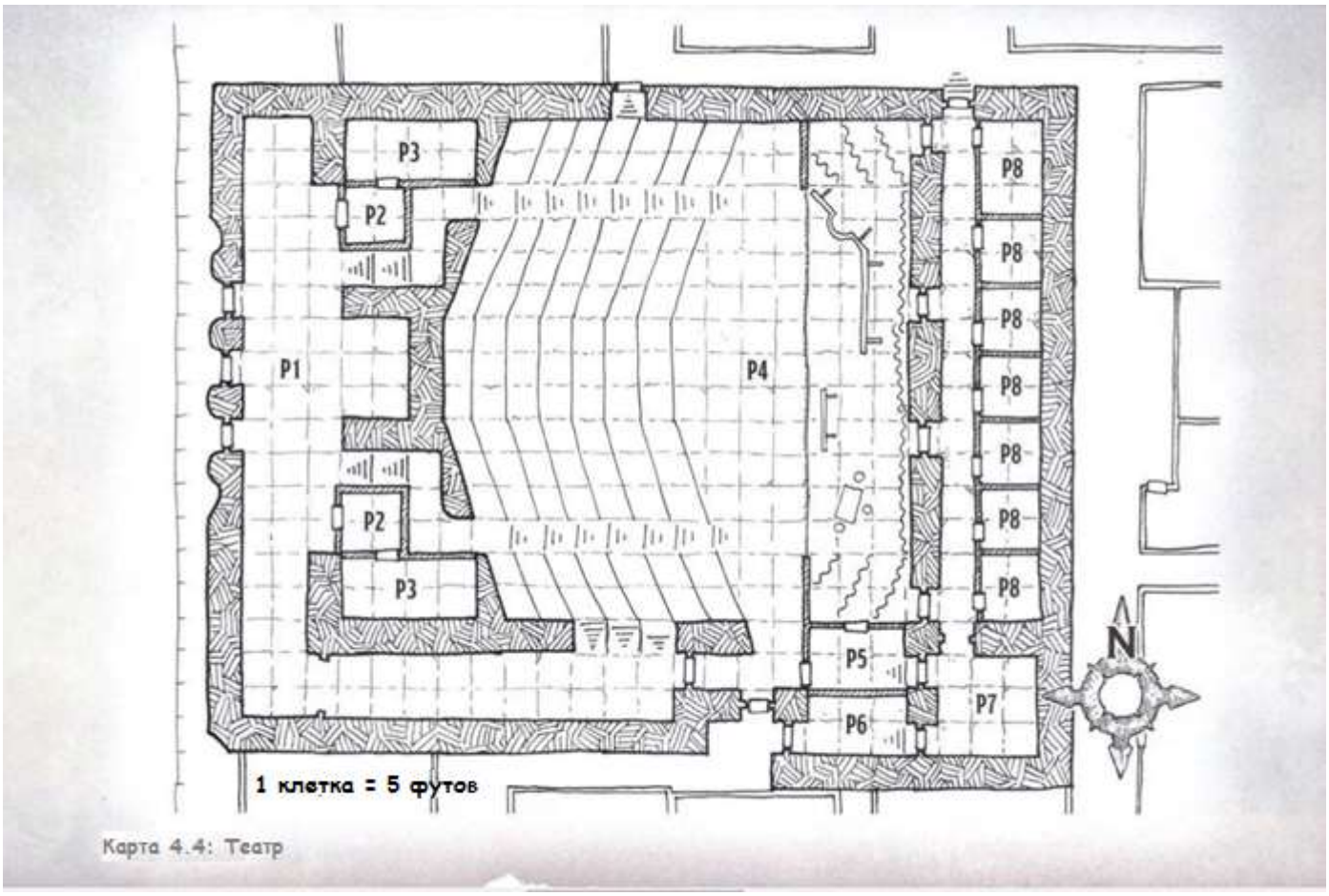
Р1. Фойе

Стены этого сияющего фойе украшены изысканными обоями, а пол устлан красными коврами. Здесь выставлены несколько деревянных скульптур, одетых в фантастические костюмы, каждая из которых изображает персонажа из известной пьесы.

Р2. Билетные Кассы

Двери на запад от обоих касс заперты. Замок можно взломать с помощью успешной проверки Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов, либо двери можно выбить, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 13. У кассиров и импресарио театра есть ключи от этих дверей.

Под прилавком кассы лежит стопка надорванных билетов. Билет на представление стоит 1 серебряную монету. Перед выступлениями здесь находится по кассиру (**обыватели**).



Карта 4.4: Театр

Р3. Прикассовые Помещения

У противоположной от двери стены каждой из комнат располагается стойка, на которой лежат записные книжки, разнообразные бумаги и кассовый ящик.

Сокровища. Ключи от обоих кассовых ящиков находятся у администраторов театра. Замок можно взломать, совершив успешную проверку Ловкости Сл 12, либо ящики можно открыть силой, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 15. Во время представления в каждом из них находится 10к10 серебряных монет. После представления оба ящика пусты.

Р4. Зрительный Зал

Зрительный зал обладает следующими особенностями:

- Семь рядов кресел с мягкими подушками обращены лицом к деревянной сцене, возвышающейся на 5 футов. В каждом ряду по 20 мест.
- За красным занавесом нарисованы декорации и расставлен разнообразный реквизит для представления.

Во время выступления, импресарио (**обыватель**) наблюдает за залом с заднего ряда сидений.

P5. Закулисье

В этой маленькой комнате при сцене, стены которой покрашены в чёрный, стоит стол с кинжалами, мечами и другой бутафорией. Искусственное оружие можно использовать в бою, но оно наносит только 1 единицу дробящего урона.

P6. Офис Импресарио

Между выступлениями импресарио (**обыватель**) находится в этой комнате. Его рабочий стол утонул в разнообразных бумагах.

P7. Комната Отдыха

Трио из разномастных диванов, запачканный бежевый ковёр и покрашенные в светло-зелёный цвет стены отличают эту комнату от других. Когда актёры не на сцене и не в гримёрной, они отдыхают здесь.

P8. Гримёрные

В этих комнатах стоят вешалки с одеждой, столы с косметикой и вытянутые зеркала. Во время представления или сразу после него, в каждой комнате находится по 1к3 актёра (**обыватели**).

ТЕАТР: ВЕСНА

На вывеске, венчающей фасад здания, написано название театра – «Розовый Фламф». Плакаты на стенах рекламируют идущие спектакли - *«Как я встретил Чудо-Ягоды»* и *«Поцелуй Ламии»*. Первый – искромётная комедия про семью полурослико в, вовлечённую в криминальные делишки. Второй – трагическая пьеса о злом Мулхорандском принце, который исчез в пустыне, очарованный ламией, но был послан обратно с могучим магическим артефактом, дабы покорить родную страну.

Ранним утром закулисье гудит от актёров-полурослико в, подготавливающих костюмы, парики и грим для дневного представления. Когда шоу заканчивается, сюда прибывают актёры и музыканты для вечерней драмы. Актриса, которая играет злого принца – женщина по имени Ялик Илтизмар (Н женщина Рашеми **бард**; см. дополнение В), является членом Арфистов. Она внимательно следит за персонажами, рыскающими за кулисами, и при первой возможности делится любыми интересными наблюдениями с Ремалией Хэвентри (см. дополнение В). Если Ремалия узнает расположение Хранилища Драконов, она расскажет об этом Мирту, который позаботиться чтобы эта информация достигла Лордов Глубоководья.

Владелец Театра

Владелица Розового Фламфа – Йокаст Дальяно (Н женщина Тетирианка **обыватель**), эгоистичная вдова средних лет. Театр был делом жизни её мужа, сама же она не питает к нему особой любви. Для Йокаст это лишь средство сблизиться с элитой города. Её режиссёры ставят пьесы и выбирают актёров, в то время как сама она «занимается делами», приветствуя важных гостей и предоставляя им утончённые удовольствия. Она безразлична к своим актёрам и персоналу, и прогоняет персонажей, прибывших в театр в поисках Хранилища Драконов, если только они не могут принести ей какую-то выгоду. Попытка сыграть на жадности Йокаст обернётся против персонажей, так как она желает заполучить все сокровища для себя.

Путь к Хранилищу

В одной из гримёрных (зона P8) находится секретный люк, о котором никто не знает. Его можно обнаружить, совершив успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20. На люк, за которым находится проход, наложено заклинание волшебный замок, так что открыть силой его можно с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 30. Заклинание открывание или похожая магия также могут открыть его.

За люком находится 30-футовая шахта, вглубь которой ведёт деревянная лестница. Персонажи, спустившиеся по лестнице, оказываются в начале каменного коридора, 20 футов шириной, который постепенно спускается на 100 футов вниз и оканчивается у входа в Хранилище Драконов.

Желанчик - Волшебный Дракончик

У Алгондара Дальяно, покойного мужа Йокаст, был спутник – фиолетовый **волшебный дракончик (faerie dragon)** по имени Желанчик. Волшебный дракончик ненавидит Йокаст, но получает жалование и неохотно использует свою магию во время спектаклей, ради того, чтобы сохранить наследие Алгондара. В других случаях он предпочитает, чтобы его не тревожили, и остаётся невидимым. Йокаст саркастически называет его «летающим слугой».

Если персонажи будут угрожать ему или поставят под угрозу театр, Желанчик использует свою магию чтобы дезориентировать и обезвредить их. Когда они пойдут к Хранилищу Драконов, он незаметно последует за ними, оставаясь невидимым. Узнав о золоте в хранилище, волшебный дракончик колдует заклинание *отражения*, становится видимым и телепатически обращается к персонажам. Он требует, чтобы персонажи поделились с ним кладом (как минимум 5000 зм) и угрожает донести в Городской Дозор, если те откажутся, приводя свою угрозу в исполнение, если авантюристы не разделят с ним золото. Желанчику не нужны деньги - получив свою часть клада он будет летать ночами

по городу и отдавать золото бедным жителям Глубоководья, оставляя монеты на порогах домов, подоконниках, подушках и прикроватных столиках.

ТЕАТР: ОСЕНЬ

По окончанию предыдущего столкновения, персонажи так и не приблизились к своей цели – *Камню Голорра*. Джарлакс ждёт их в Театре Семи Масок в Портовом Округе. Театр рассчитан на небогатую публику, а капитанов кораблей и матросов пускают бесплатно. Владелец театр – Ронгкван Мистери, ещё одна поддельная личность Джарлакса, крепкий и жизнерадостный мужчина Шу, с бородкой, заплетённой в косичку. В отсутствии Джарлакса, делами театра занимаются его управляющие.

Корма Сапфирии

Кода персонажи прибывают сюда в первый раз, все двери, кроме одной, ведущей за сцену, заперты. Проскользнув туда, персонажи видят суетящихся актёров, работников сцены и постановщика, спорящего с драматургом, в то время как импресарио беспомощно на это взирает. Актёры на сцене разыгрывают сценки и читают тексты перед почти пустым залом. В первом ряду, наблюдая за репетицией, сидит **Джарлакс Бэнр** (см. дополнение В), замаскированный под Ронгквана. Четыре **элитных воителя дроу** прячутся в тенях театра, готовые биться на стороне Джарлакса.

Пьеса *"Корма Сапфирии"* - романтическая комедия о синеволосой даме по имени Сапфирия, которая управляет воровской гильдией из борделя. Когда очаровательный капитан возвращается из далёких земель с сундуками, полными сокровищ, Сапфирия решается украсть их. Актёры паясничают и фиглярствуют, изображая, как она влюбляется в первого же мужчину, который в два раза её младше, а капитан корабля влюбляется в неё. На одной стороне сцены декорации изображают палубу корабля, на другой салон хозяйки борделя, полный мягких диванов и ярких канделябров.

Вестра Мультимур (ХД женщина Иллусканка человек **обыватель**, Проницательность +2 и Выступление +6), ведущая актриса театра и одно из величайших сокровищ Глубоководья, так что все актёры и работники театра защищают её как могут. Будучи женатой, не менее семи раз к своим семидесяти годам, она обладает очень колким чувством юмора и вкусом к жизни. К тому же, она достаточно проницательна и знает, что «Ронгкван Мистери» не тот, кем хочет казаться. Она видела тёмных эльфов, наблюдающих за Ронгкваном и заметила как они используют едва различимый язык жестов (Язык Жестов Дроу) чтобы общаться с ним.

Разговор с Ронгкваном

Джарлакс дал указание импресарио приводить всех посетителей к нему. В облике Ронгквана, он утверждает, что является членом Альянса Лордов и отчитывается непосредственно перед Лаэраль Сереброрукой. К тому же, он, судя по всему, знает всё о встрече персонажей с Лаэраль (см. столкновение 1, «Переулок») и утверждает, что может говорить от её лица. Он спрашивает о *Камне Голорра* и выглядит разочарованным, если у персонажей его нет. Если они предлагают ему поддельный камень, найденный во время столкновения 9, «Подземный Комплекс», Ронгкван сразу же распознает в нём фальшивку.

Если персонажи не знают что делать дальше, Джарлакс передаёт им следующую информацию:

> «Друзья мои, не унывайте, прошу вас. Ветра благоволят нам. Я узнал, что Фенерус Бурезамок был арестован Городским Дозором за воровство и отправлен в здание суда в Дворцовый Округ, где ожидает пока его судьбу решит один из магистров. Без сомнения, он спрятал где-то камень, до того как был схвачен. Вы должны поговорить с ним незамедлительно. Вполне вероятно, придётся прибегнуть к уловкам и хитростям, чтобы подобраться к Фенерусу. Я убеждаю вас не прибегать к насилию, иначе вы можете составить ему компанию».

Если персонажи спросят, почему Лаэраль Сереброрукая не допросит Фенеруса сама или не заплатит залог чтобы освободить его из под стражи, Джарлакс рассмеётся и скажет, что с политической точки зрения это неразумного для Публичного Лорда – лично участвовать в допросе человека, который совершил столько отвратительных преступлений против города.

Джарлакс мог бы поговорить с Фенерусом лично, но он не уверен, защищено ли здание суда от магии. Он не может подвергнуть себя риску разоблачения и потому посылает персонажей. Если персонажи откажутся работать на Ронгквана, он пожмёт своими широкими плечами и отпустит их с миром, полагая, что они всё равно попытаются поговорить с Фенерусом.

Если персонажи атакуют его, Джарлакс улыбается, зовёт своих дроу-телохранителей и вступает в драку. Если персонажи будут повержены, Джарлакс и его охранники стабилизируют умирающих членов группы, прежде чем оттащить их на улицу и оставить на снегу со всем снаряжением. Дроу удаляются, а порывы холодного ветра будят бессознательных персонажей.

Следующее столкновение

Если персонажи решат поговорить с Фенерусом, переходи к столкновению 8, «Здание Суда».

ТЕАТР: ЗИМА

В начале этого столкновения персонажи следуют за убегающим Жентом сорвиголовой в театр Торгового Округа под

названием Брайзенбрайт. Названный в честь ныне почившего владельца, Малькольма Брайзенбрайта, театр переживает теперь не лучшие времена. Заведение остаётся открытым на зиму, старясь остаться на плаву, но тут безумно холодно в это время года.

Призрак Брайзенбрайта

Привидение Малькольма Брайзенбрайта лично встречает гостей в фойе (зона Р1). В деловом костюме и с растрёпанными волосами, большую часть времени оно летает в обозримом пространстве, встречая гостей. Местные привыкли к его призрачной форме и ассортименту приветствий: «Пусть бедный внешний вид не смущает вас, прекрасные леди и джентльмены, ведь сегодня с вами я – ваш преданный друг. Что за великолепный спектакль мы подготовили для вас сегодня? Покупайте же билеты и узрите! Вы не будете разочарованы!»

Привидение можно вовлечь в небольшой разговор. Оно привязано к этому месту, потому что душа Малькольма Брайзенбрайта не может вынести расставания с театром. Если его закроют, призрак всё равно останется здесь, становясь всё более опасным со временем. Только полный снос или сожжение театра дотла может заставить его дух покинуть место.

Клубок Змей

После напряжённой погони по крышам, Веветта Черноводная (Х3 женщина Тетирианка человек **сорвиголова**; см. дополнение В) купила билет в театр и проскользнула на спектакль под названием *"Кровавая Свадьба"*, повествующий о любви, ревности и смерти. Это история о молодой девушке, привезённой в замок графа и влюбившейся в его младшего брата, человека истинной веры. Её измена снедала изнутри ревнивого графа. Он убил своего брата на их свадьбе и ринулся в погоню за невестой, которая в отчаянье сбросилась со стены замка. Боги прокляли его и превратили в создание тьмы, вынужденное жить в замке и питаться кровью. Виолончелистка и два скрипача обеспечивают музыкальное сопровождение.

Ежащаяся на морозе публика включает тридцать **обывателей**. Тут же присутствует шпион Жентарима по имени Агорн Фуоко (Н3 мужчина Турами **бард**; см. дополнение В) и его подруга, Амас Серсент (З3 женщина Мулан **жрец** Бейна). Агорн проникся драмой и теперь борется со слезами, в то время как Амас тихонько похлопывает его по руке. Веветта занимает место позади Агорна и незаметно передаёт ему *Камень Голорра*. С заднего ряда за ними наблюдает **Ремалия Хэвентри** (см. дополнение В), член Арфистов, которая подозревает в Агорне высокопоставленного Жента. Она наблюдает за ним уже какое-то время, надеясь определить личности других лидеров Жентарима, находящихся в Глубоководье. Кажется, что Ремалия здесь одна, но два скрипача (3Д мужчина Иллусканец человек **шпион**, Выступление +5) на сцене – Арфисты под её командованием. Агорн и Амас не знают, что за ними наблюдают.

Появление Героев

Персонажи должны купить билеты, чтобы попасть на представление. Если они не сделают этого, управляющий побежит за ними, угрожая вызвать Городской Дозор.

Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 14 сквозь сумрак зала замечает Веветту. Когда это произойдёт, Веветта вскакивает со своего кресла и бежит к ближайшему выходу, планируя вовлечь персонажей в ещё одну весёлую погоню. Ремалия и союзные ей Арфисты наблюдают за этим, но не вмешиваются пока их жизни или жизни невинных не будут в опасности.

Следующее столкновение

Если персонажи проглотят наживку, переходи к столкновению 3, «Уличная Погоня». Видя, что персонажи пустились в погоню за Веветтой, Агорн Фуоко и Амас Серсент под шумок покидают театр через главные двери и берут на улице карету.

СТОЛКНОВЕНИЕ 7: СТАРАЯ БАШНЯ

Персонажи сталкиваются со своими противниками в полуразрушенной башне, построенной почти забытым волшебником Глубоководья сотни лет назад. Это место обладает следующими особенностями:

- Ни одна дверь не заперта, кроме двери в зоне О5
- Потолки 15 футов высоту с проходами, соединяющими их, 7 футов в высоту.
- Башня ярко освещена факелами, горящими при помощи заклинания *вечный огонь*.

ЗОНЫ СТАРОЙ БАШНИ

Следующие локации отмечены на карте 4.5

01. Вестибюль

На входной двери есть маленький смотровой глазок, закрытый изнутри на задвижку. Сгнившие гобелены украшают стены, на полу скопилась земля и грязь.

01. Первый Этаж

По каменной спиральной лестнице можно подняться в башню, либо спуститься в подвал. В западной стене находится камин, весь чёрный от копоти. То, что было раньше мягкими кожанами креслами лежит теперь обугленной кучей рядом с камином.

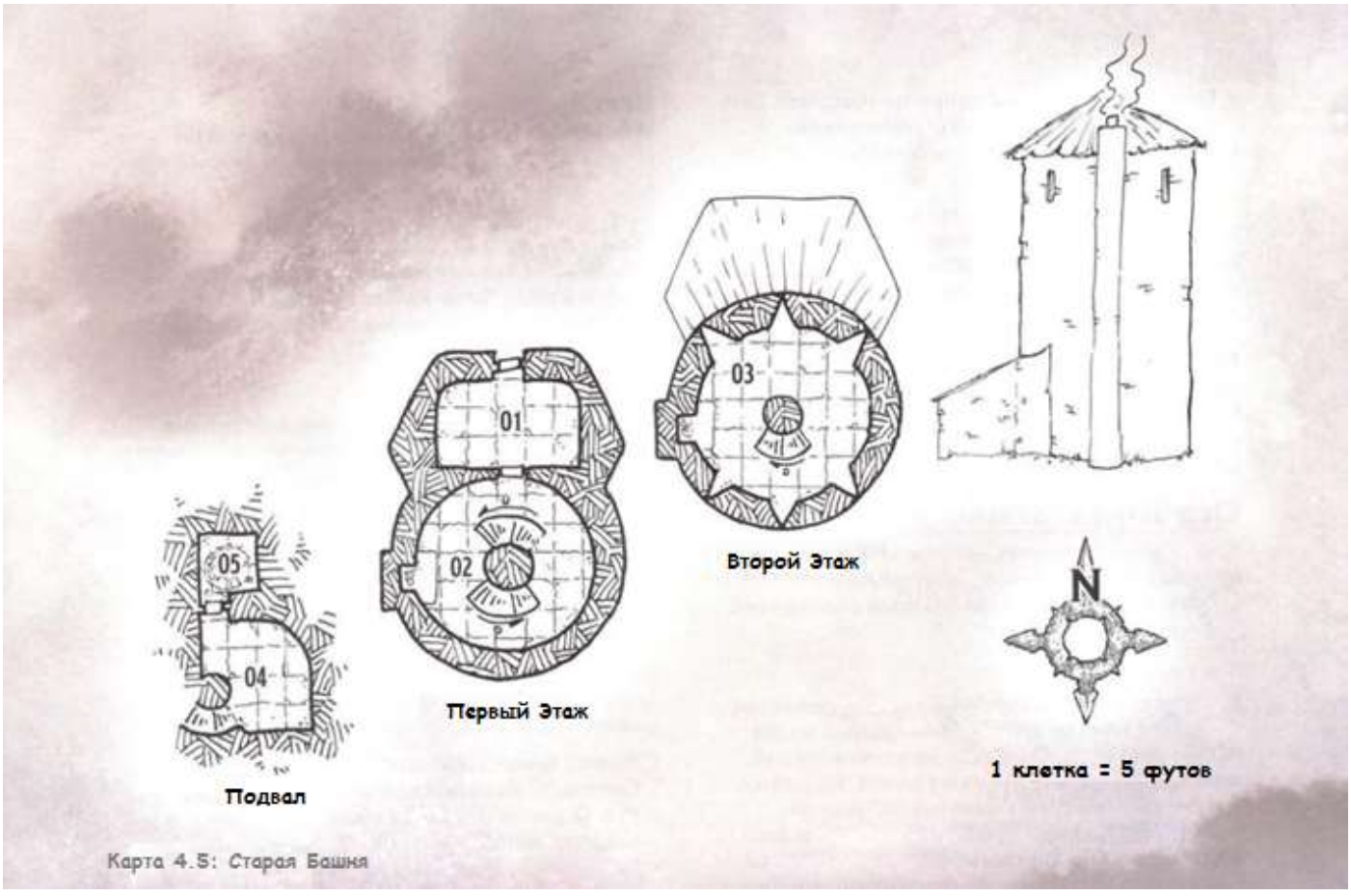
03. Второй Этаж

Эта комната, бывшая когда-то лабораторией волшебника, обладает теперь следующими особенностями:

- С потолка, подвешенный на крюк, свисает металлический котёл без крышки, расположенный в центре запятнанного сажей очага. На стене над каминной полкой висит портрет волшебника.
- Пол усыпан осколками стекла, клочками обгоревшей бумаги, скрученными кусочками металла и экскрементами птиц.
- Тут же стоит неустойчивый табурет, стол на козлах и обугленные останки книжного шкафа, укрытые толстым слоем паутины.
- В стенах расположены бойницы, а на перекладинах под потолком свили себе гнёзда голуби.

Бойницы. Бойницы 4 фута в высоту и 1 фут в ширину – достаточно большие чтобы мог пролезть персонаж Маленького размера или протиснуться худой персонаж Большого размера.

Сокровища. Тщательный обыск комнаты принесёт свои плоды в виде случайных сокровищ, которые ты можешь определить бросив к4 и проконсультировавшись с таблицей «Сокровища Старой Башни».



Карта 4.5: Старая Башня

04. Подвал

Эта комната обладает следующими особенностями:

- Вокруг маленького, круглого стола стоят четыре бочки, приспособленные под стулья. Колода меченых игральных карт разбросана на столе, несколько карт валяются на полу.
- Три ящика стоят у южной стены и содержат пригодный в пищу рацион на 20 дней.
- Дубовая дверь в северной стене усилена железными лентами и заперта на замок.

Запертая Дверь. Запертая дверь ведёт в зону О5. Замок можно взломать, совершив успешную проверку Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов. Также дверь можно открыть силой, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 20.

Сокровища Старой Башни

к4	Сокровища
1	Обгоревшая *волшебная палочка снарядов* (при использовании каждого заряда существует шанс в 50% процентов, что заряд будет потрачен впустую и ничего не произойдёт)
2	*Зелье лечения*, смешанное с *зельем полёта* (если персонаж выпьет эту микстуру, сделай бросок по таблице «Смешивание Зелий» из главы 7 *Руководства Мастера* чтобы определить эффект)
3	Надтреснутая, периодически мигающая, но нормально в остальном функционирующая *парящая сфера (driftglobe)*
4	3 Обожжённый футляр для свитков, в котором лежат два пустых листа бумаги, являющиеся на самом деле *бумажными птицами* (см. дополнение А)

О5. Круг Телепортации

На полу комнаты начертаны магические руны, составляющие постоянный круг телепортации. (см. описание заклинания *круг телепортации* в *Книге Игрока*).

СТАРАЯ БАШНЯ: ВЕСНА

Неуловимый воришка – **кенку**, скрылся от персонажей в старой башне. К тому времени, как персонажи приближаются ко входу в задние, кенку уже взял заложника и поднялся на второй этаж.

Уличные Беспризорники

Незадолго до прибытия туда кенку, трое детишек решили испытать свою храбрость и забраться поиграть в старую башню. На детях надеты маски троллей, если событие происходит во время праздника Нашествие Троллей или близко к нему. Этих ребят зовут Нэт, Дженкс и Сквидли (см. «Уличные Беспризорники»).

Кенку взял Сквидли в заложники и затащил на верхний этаж (зона О3). Персонажи встречают Нэт и Дженкса в зоне О2, где ребята слёзно умоляют спасти их друга-тифлинга.

Встреча с Кенку

В одной из когтистых лап кенку сжимает *Камень Голорра*, а второй держит тифлинга Сквидли. Будучи зажатым в угол, существо имитирует кричащего ребёнка, предупреждая таким образом, что причинит вред мальчишке, если персонажи немедленно не уберутся прочь. На кенку невозможно воздействовать вербальными угрозами или попытками убеждения, но его можно заинтересовать монетами, драгоценными камнями или сверкающими безделушками. Он отдаст и камень, и мальчика за 100 зм или эквивалентное количество сокровищ.

Если персонажи и кенку не смогут договориться, Сквидли пинает своего захватчика по голени, вырывается и прячется среди полусгоревшей мебели. Кенку достаёт свой меч и начинается бой.

Если Сквидли видит, что путь к лестнице открыт, он бросается вниз и присоединяется к своим друзьям. Трое ребят вместе убегают из башни, исчезая в ближайшем переулке.

Атака Смотрящих

Когда персонажи наконец-то заполучат *Камень Голорра*, трое **смотрящих** (см. дополнение В) залетают на второй этаж башни (зона О3) через бойницы и атакуют. Она стараются сразить персонажа, несущего камень, а затем использовать свой телепатический луч чтобы украсть артефакт. В случае успеха, смотрящие уносят камень в ближайший переулок.

Следующее столкновение

Не важно, находится ли камень во владении персонажей или его забрали смотрящие, переходи к столкновению 1, «Переулок».

СТАРАЯ БАШНЯ: ЛЕТО

Старая башня, в которой некогда жил волшебник, недавно была куплена Эслив Росснар, молодой женщиной благородных кровей с прелюбопытным альтер-эго (см. «Чёрная Гадюка» в приложении В).

Стражи Дома Росснар

Эслив взяла с собой в башню четверых **стражников**. Они носят ливреи Дома Росснар, находясь на посту в зоне О1.

За Всё Заплачено

Используя свою шпионскую сеть, Эслив узнала, что Лорд Неверембер дружил с предыдущим владельцем башни. Вскоре после этого, она обнаружила под башней вход в Хранилище Драконов. К несчастью для Эслив, она не знает, что находится внутри Хранилища и что за ключи нужны, чтобы отворить его двери. Когда персонажи приходят сюда, Эслив в зоне О2, проводит встречу со следующими представителями фракций (**обыватели**):

- Сембра Вашир (ЗН женщина Калишит человек) из Гильдии Плотников, Кровельщиков и Штукатуров
- Пинта Умтроул (ХД женщина скальный гном) из Гильдии Водопроводчиков и Сантехников
- Джарбоккен Хладнобородый (ЗД мужчина щитовый дварф) из Гильдии Каменотёсов, Каменщиков, Гончаров и Плиточников.

Эта встреча – всего лишь формальность. Как новый владелец, Эслив обязана чтить закон, чтобы здание соответствовало строительным нормам города. Она узнаёт у гильдий стоимость их услуг, но не намерена проводить ремонт. Эслив с удовольствием переключает своё внимание на прибывших персонажей.

Убедить Эслив, что персонажи прибыли по какой-либо причине, кроме Хранилища Драконов, будет суровым испытанием для персонажей. Но Эслив охотно возьмёт персонажей в деловые партнёры и даст им доступ к хранилищу (особенно когда вокруг нет представителей гильдий), в обмен на равную долю сокровищ, которые могут лежать внутри. Она и персонажи вменяют свою судьбу в руки друг друга. Эслив не может вызвать стражу, чтобы авантюристов арестовали за взлом, так как прибывшие представители власти непременно обнаружат хранилище и возьмут башню под свой контроль. И персонажи, в свою очередь, не могут отказать благородной женщине в её желаниях, ведь она с лёгкостью может выдать расположение хранилища властям в обмен на вознаграждение.

Эслив предлагает помощь персонажам, которые уже заполучили ключи, необходимые чтобы отпереть двери Хранилища Драконов. Она настаивает, что в первый раз пойдёт в хранилище с ними и утверждает, что способна постоять сама за себя в любой ситуации. Как бы ни развивалось деловое партнёрство персонажей и Эслив, она старается скрыть свою вторую личность как можно дольше.

Эслив не использует ключ, чтобы открывать и закрывать дверь в зону О5. Вместо этого она использует воровские инструменты.

Путь к Хранилищу

Вход в хранилище спрятан за секретной дверью в северной стене зоны О5. Сделанную искусными инженерами дварфов, дверь можно обнаружить лишь успешной проверкой Мудрости (Внимательность) Сл 20. Эслив уже обезвредила магическую ловушку на двери, так что теперь её можно открывать безопасно. За дверью находится пыльная лестница, спускающаяся на 90 футов, и оканчивающаяся широким 20-футовым коридором. Коридор простирается ещё на 90 футов и оканчивается у дверей хранилища. На одной из стен рядом с дверями есть разлом, служивший раньше логовом грика. Эслив убила грика и оставила его труп лежать на полу.

СТАРАЯ БАШНЯ: ОСЕНЬ

В поисках *Камня Голорра*, персонажи прибывают к полуразрушенной башне в Портовом Округе. Вслед за ними незаметно следуют члены Бреган Д'эрт. Суеверные жители думают, что башню населяют призраки и потому избегают её.

Преграда Магии

Изнутри башни постоянно действует заклинание *преграда магии*. Соответственно, никакая магия не действует внутри башни. Эффект остался здесь со времён предыдущего владельца, отшельника-мага, страдающего от «дикой магии» и не способного более её контролировать. Магический свет, обычно освещающий башню, не горит из-за действующей преграды. Эффект антимагии может снять только заклинание *желание* или схожее заклинание.

Мечи Башни

В разных местах башни на полу валяются шесть длинных мечей без следов ржавчины или крови. Эти клинки, являющиеся на самом деле **летающими мечами**, стали неактивны из-за поля антимагии . Если вынести летающие мечи из башни, они оживают и атакуют.

Где же Камень?

Фенерус спрятал *Камень Голорра* в котле, который подвешен над очагом на втором этаже (зона О3). Но камня там больше нет.

До того, как персонажи достигнут зоны О3, три **дроу-стрелка** (см. дополнение В), находящиеся под эффектом *зелья невидимости*, использовали заклинание *левитация*, поднялись к вершине башни и пробрались внутрь через бойницы. Попав внутрь башни, их заклинания *невидимости* были развеяны преградой магии. Один из дроу быстро нашёл и забрал камень, до того, как персонажи поднялись на второй этаж.

Если только они не были побеждены ранее, персонажам вновь суждено встретиться с лейтенантами Джарлакса: Фелректом Лафином, Креббигом Маскилиром и Солуном Зибриндасом. Если кто-то из них был убит ранее, замени его на другого дроу-стрелка и сделай бросок инициативы за каждого по отдельности. Солун (или его замена) не может

отказаться от хорошей битвы и атакует персонажей, выигрывая время для побега остальных дроу. Оказавшись снаружи башни, дроу-беглецы запрыгивают на ближайшую крышу и вновь становятся невидимыми, но в следующем же раунде эффект зелья заканчивается и у персонажей появляется возможность вступить в погоню.

Следующее столкновение

Если персонажи пускаются в погоню за убегающими дроу, переходи к столкновению 5, «Погоня по крышам».

СТАРАЯ БАШНЯ: ЗИМА

Персонажи узнали, что *Камень Голорра* находится у Амас Серсен, жрицы Бейна и союзника Мэншуна. Она и её прислужники находятся в Дворцовом Округе, в башне Жёлтый Шпиль, названной так из-за желтоватого оттенка кирпичей. Амас уже проделала половину работы по превращению башни в храм Бейна. Телепортационный круг в подвале позволяет быстро перемещаться в Башни Колат или внепространственное убежище Мэншуна.

Дом Тирании

Амас Серсент (З3 женщина Мулан **жрец**) и её последователи (З3 мужчины и женщины **прислужники** разных национальностей) носят обычную одежду за пределами башни. Находясь внутри, все защищаются от холода и надевают подбитые мехом плащи. Они называют башню Домом Тирании и чёрные отпечатки их рук с пятью пальцами параллельными друг другу покрывают каждый свободной клочок стен. Эти отпечатки рук изображают символ Бейна.

Амас и её последователи собираются здесь для поклонения своему жестокому богу, но спать уходят в другие места. Когда персонажи приходят в первый раз, все пятеро молятся на втором этаже башни (зона О3). Три черные **летающие змеи** устроились на стропилах крыши и присоединяются к любой начавшейся битве. Во время ритуала Амас и её прислужники, держа в руках свечи, сформировали круг, в центре которого с повязкой на глазах и кляпом во рту лежит издатель газеты по имени Шан Чен (Н мужчина Шу человек **обыватель**). Властный, средних лет мужчина прикован к полу и ключ от оков находятся у Амас. Оковы можно сломать, использовав действие и совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 20. Взломать замок на кандалах можно также с помощью успешной проверки Ловкости Сл 15 и с использованием воровских инструментов.

Ритуал проводится чтобы сломить волю Шена и подчинить его Бейну. После проведения обряда Амас намеревается использовать издателя газеты в качестве части большого плана, призванного взять под контроль потоки информации в городе, что является критическим элементом для захвата Мэншуном власти. Прислужники Амас похитили Шена прошлой ночью, когда тот возвращался в свой дом в Торговом Округе. Газета *"Баклер"*, которую он выпускает, печатает едкие и саркастические тирады на любые темы, касающиеся города, включая политические.

Камень Голорра лежит в кармане у Амас. Она ожидает Мэншуна или его клон, который вскоре должен прибыть и забрать его.

Строительные Леса

Башня окружена заснеженными и обледеневшими строительными лесами. Несмотря на вызывающий опасения внешний вид, по конструкциям можно безопасно передвигаться, что позволит персонажам подобраться к вершине башни, не совершая проверок способностей. Однако строительные леса гремят и скрепят под ногами, так что любое существо, ступающие по ним, должно совершить успешную проверку Ловкости (Скрытность) Сл 16, если не хочет чтобы его услышали обитатели башни.

Клон

Чтобы получить *Камень Голорра*, персонажи должны победить Амас и её прислужников. Наконец, когда персонажи достигли своей цели, судьба преподносит им жестокий подарок – клон Мэншуна (см. «Мэншун» в дополнении В) прибывает в башню через круг телепортации в зоне О5. Если у персонажей была такая возможность и если им хватило благоразумности уничтожить круг до того, как заполучить камень, клону придётся идти до Жёлтого Шпиля пешком, что даст им достаточно времени чтобы убраться подальше, при условии что они покинут здание в течении одного часа после того, как заберут у Амас камень. Клон без устали будет преследователь камень и персонажам нужно очень постараться, чтобы не оставлять следов на снегу.

Следующее столкновение

Настроившись на *Камень Голорра*, персонажи узнают от него, что Хранилище Драконов лежит под фамильным мавзолеем Брендесов, в Городе Мёртвых. Также они узнают о трёх ключах, которые необходимы, дабы отворить его двери. Когда персонажи будут готовы посетить мавзолей, переходи к столкновению 4, «Мавзолей».

СТОЛКНОВЕНИЕ 8: ЗДАНИЕ СУДА

Арестованные Городским Дозором нарушители доставляются в здание суда, где содержатся под стражей, в ожидании приговора от магистра. Каждое здание суда обладает следующими особенностями:

- По два **стражника** стоят у парадных дверей и служебного выхода (ведущих в зоны H1 и H6) в любое время.
- Высота потолков в комнатах – 10 футов, в коридорах – 8 футов, дверные проходы 7 футов в высоту.
- На окнах установлены железные решётки, погнуть которые можно лишь с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 30.
- Двери сделаны из дуба, усилены железом и заперты.
- Абсолютно все помещения ярко освещены фонарями, горящими под действием заклинания *вечный огонь*
- В баках на крыше собирается дождевая вода, которую с помощью системы труб подают в душевые (зона H7)

ЗОНЫ ЗДАНИЯ СУДА

Следующие места отмечены на карте 4.6

H1. Зал Ожидания

Эта комната обладает следующими особенностями:

- Два **стражника** в любое время стоят снаружи у дверей, ведущих в архивы (зона H2). За столом в центре комнаты сидит секретарь суда (**обыватель**).
- У стен установлены неудобные деревянные скамьи. Над каждой из скамей весит медная табличка с надписью на Общем: «Присядьте, пожалуйста. За вами вскоре явятся».
- В углу, рядом с входом, располагаются две уборные.

Секретарь. Секретарь спрашивает посетителей о причине визита и, либо направляет их в необходимый кабинет, либо даёт указание ждать. Секретарь носит с собой ключи от архивов (зона H2).

H2. Архивы

Двери в эти комнаты заперты. На стенах комнат от пола и до потолка висят полки, заставленные ящиками с бумагами, промаркированными месяцем и годом. В этих бумагах содержатся протоколы судебных разбирательств и письменные показания.

H3. Кабинет Служащих

Два стола сдвинуты вместе в центре комнаты. Двое служащих (**обыватели**), окружённые перьями, чернилами и листами бумаги, работают здесь, помогая магистру в его обязанностях. У каждого служащего есть ключ от архивов (зона H2).

H4. Кабинет Магистра

В этом величественном кабинете стоят несколько мягких кресел и массивный стол из орехового дерева. Символ Глубоководья украшает деревянный пол.

В свободное от судебных разбирательств время, магистр находится на службе в здании суда, рассматривая дела и проводя встречи. Если магистр находится здесь, с ним также находится **рыцарь**, служащий телохранителем.

H5. Зал Суда

Эта комната обладает следующими особенностями:

- Два **стражника** находятся здесь в любое время.
- Во время судебного заседания здесь присутствует магистр со своим телохранителем (см. зона H4) и осуждённый, чьё дело рассматривается .
- Драпированный стол судьи стоит лицом к клетке обвиняемого и трём рядам скамеек со спинками.
- На западной стене висят украшенные кистями знамёна с гербами Города Глубоководья, Городского Дозора Глубоководья и Городской Стражи Глубоководья, а также со знаком Лордов Глубоководья и символом Тира, бога справедливости.

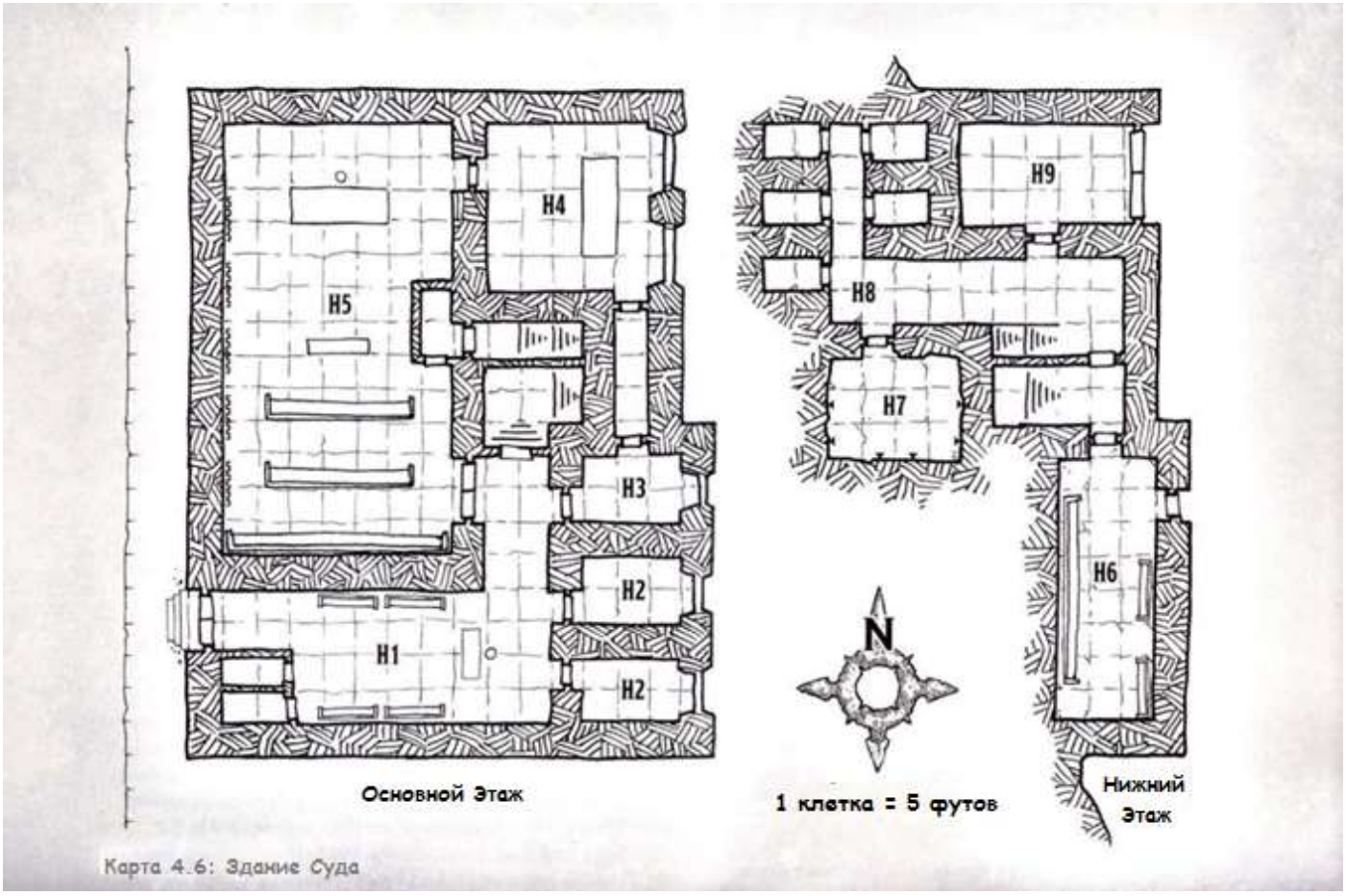
H6. Комната Ожидания

Аристократы, назначенные на дачу показаний и пришедшие на встречу с узниками, ожидают здесь. Комната обладает следующими особенностями:

- Два **стражника** несут вахту здесь в любое время
- Разнообразные диваны стоят у стен.
- Неаккуратная стопка старых газет лежит на столе у дальней стены.

Н7. Душевая

Прежде чем запереть грязных заключённых в камеры, с них снимают одежду и заставляют помыться. У двери располагается цепь, потянув которую, можно активировать специальные железные сопла, встроенные в стены и разбрызгивающие холодную воду. Система дренажа, встроенная в каменный пол, отводит воду из комнаты.



Карта 4.6: Здание Суда

Н8. Камеры

Два **стражника** дежурят в этом помещении в любое время.

Запертые клетки. Вдоль коридора расположено пять тюремных камер. Дверь каждой камеры заперта снаружи, и ключ находится у дежурящих здесь стражей. Замок невозможно взломать изнутри камеры.

Н9. Карета Дозора

Эта комната обладает следующими особенностями:

- Два **ветерана**, члены Городского Дозора, находятся здесь в любое время.
- Бронированная карета стоит за запертыми на железный засов стальными дверьми.

Бронированная Карета. Чтобы тянуть эту карету, вмещающую восемь заключённых Среднего размера необходимо две лошади. Задняя дверь кареты заперта на цепь и оснащена двумя навесными замками. Каждый ветеран, находящийся при исполнении, носит ключ от одного из замков.

Запертые Ворота. Чтобы поднять железный засов, препятствующий открытию дверей, необходимо два человека. Чтобы сделать это в одиночку необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 21.

ЗДАНИЕ СУДА: ЛЕТО

Персонажей арестовывает Городской Дозор когда они, только добыв *Камень Голорра*, появляются из канализации.

Арест

Арест проводят двенадцать **ветеранов** - сержант Дозора и одиннадцать констеблей. Они требуют чтобы персонажи сложили оружие и сдались мирно. Чтобы получить рекомендации по проведению арестов, смотри раздел «Нарушение Закона».

Персонажей обвиняют в нарушении спокойствия, что является незначительным преступлением и карается штрафом. Их арестовывают за участие в столкновении 3, «Уличная Погоня». В зависимости от того, как персонажи вели себя во время предыдущих столкновений, их могут обвинить и в других преступлениях против города и его жителей, включая

размахивание оружием без должной причины, грабёж, нападение на горожан или даже убийство. Персонажи, сопротивляющиеся аресту, попадают под статью сопротивление органам правопорядка. Смотри Свод Законов в дополнении С чтобы узнать о наказаниях за эти преступления.

Персонажей, мирно складывающих оружие, находящееся на виду, не досматривают, но сопротивляющихся тщательно обыскивают в поисках спрятанного вооружения, отбирая любые предметы, которыми в теории можно причинить вред. Персонаж может утаить от Дозора предмет Крохотного размера, совершив успешную проверку Ловкости (Ловкость Рук) Сл 12. Если во время обыска сержант обнаружит у персонажей *Камень Голорра*, он осмотрит артефакт и, заключив, что тот не представляет ничего ценного, вернёт владельцу.

Здание Суда Портового Округа

Арестованных персонажей привозят в здание суда Портового Округа и запирают в камерах (зона H8), где они будут ожидать начала судебного процесса. Любые изъятые во время ареста предметы вверяются секретарю в зале ожидания (зона H1), где они будут находиться до вынесения приговора. Находясь за решеткой, персонажи могут совершить короткий отдых и настроиться на *Камень Голорра*. После 1к6 часов ожидания, персонажам говорят, что магистр готов выслушать их показания, после чего страж из зоны H8 отпирает камеру персонажей и отводит их в зал суда (зона H8), где ожидает магистр.

Ненастоящий Капитан

Если **доппельгангер**-камердинер Лорда Кассалантера всё ещё жив, он убивает одного из капитанов Дозора и использует его форму чтобы выдать себя за другого капитана, с которым персонажи уже встречались. После чего, в облике Хьюстуса Стейджета (см. «Прибытие Дозора»), доппельгангер голыми руками убивает стража в зоне H8 и использует его ключ, чтобы отпереть камеру персонажей. «Хьюстус» говорит, что продажный магистр собирается приговорить их к смерти и призывает бежать из города. Он может помочь персонажам, облегчив побег, и передать важное сообщение или предмет от их лица. Доппельгангер надеется, что персонажи отдадут *Камень Голорра* в его надёжные руки. Если план проваливается, он старается отобрать камень у персонажей силой, воспользовавшись возникшим во время побега хаосом.

Если персонажи отказываются сотрудничать, доппельгангер поднимает тревогу, после чего весь гарнизон суда (десять **стражников** и два **ветерана**) прибывает по душу авантюристов, которых «Хьюстус» обвиняет в убийстве стражника, охранявшего камеры. У этих военных нет никаких оснований полагать, что Капитан Стейджет не тот, кем кажется, и они принимают его сторону в любом конфликте.

Получив *Камень Голорра*, доппельгангер быстро доставит его к Викторо Кассалантеру. Если у персонажей получится разгрести свои собственные проблемы, они могут отправиться на Виллу Кассалантер и постараться вернуть камень (см главу 6).

Встреча с Магистром

В суде председательствует молодой магистр по имени Умберо Застро - привлекательный, красноречивый и честный полуэльф ступивший за порог третьего десятка. Он известен своим поэтически утончённым чувством справедливости и нестандартными приговорами.

Магистр Умберо Застро обладает статистикой **дворянина** со следующими изменениями:

- Он Законно-Нейтрален
- Он не вооружён, не носит доспехов (КД 11) и его убийство принесёт 0 опыта
- Он обладает следующими расовыми чертами: У него преимущество на спасброски против очарования и его невозможно усыпить с помощью магии. Он обладает тёмным зрением в раудисе 60 футов. Разговаривает на Общем и Эльфийском.

Магистр уже выслушал показания офицеров, производивших арест, также как и всех свидетелей. Персонажам даётся один час, чтобы защитить себя, в то время как он будет задавать вопросы. Персонаж, старающийся обмануть Застро, должен совершить проверку Харизмы (Обман), противопоставленную проверке Мудрости (Проницательность) магистра. Персонаж, проигравший это противостояние, обвиняется в препятствии правосудию, что влечёт за собой заключение под стражу на десять дней и взыскание 200 золотых монет, сверх вынесенного приговора за преступления против города и его жителей. Те, кто не желают или не могут платить, приговариваются к году принудительных работ в лагере тюремного режима Возмещение рядом с фермами Подутёсья, которым управляет Городская Стража.

Если персонажи совершили одно или несколько преступлений, их находят виновными и выносят соответствующий приговор (см. Свод Законов в дополнении С). Персонаж, взывающий к снисходительности суда и преуспевший в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 14, получает альтернативное наказание за преступления, не влекущие за собой смерть или изгнание. Проверка делается с преимуществом, если у персонажа есть слава в одной из уважаемых фракций, такой как Серая Стража (Серые Руки), Изумрудный Анклав, Арфисты, Альянс Лордов или Орден Латной Рукавицы. Альтернативное наказание за небольшие преступления включает в себя:

- Персонаж должен будет убирать кровати и стирать постельное белье в сиротском приюте в течение декады под надзором стражника.
- Персонаж должен отправиться к Морене Халдар, дварфийке члену Гильдии Лодочников, и в течение декады очищать причалы от кораллов и моллюсков под её присмотром.

- Следующий месяц персонаж должен доставлять фляги с водой, каждая из которых весит 30 футов, к стражникам, стоящим на городских стенах.
- В течение декады, персонаж должен стоять с полудня и до наступления сумерек на оживлённом углу одной из улиц города и, подобно глашатаю, выкрикивать преступления, в которых его признали виновным, в то время как горожане будут его бранить и порицать.

Обманутые персонажи, поверившие хитрости доппельгангера, могут быть прощены за преступления, совершённые во время побега, но только если доппельгангер будет арестован или убит. (Они возвращаются в свою истинную форму когда умирают). Использовав заклинание *разговор с мёртвыми* на убитого доппельгангером стражника, можно получить показания, которые снимают с персонажей обвинение в убийстве.

Следующее столкновение

Настроившись на *Камень Голорра*, персонажи узнают месторасположения Хранилища Драконов, которое находится под старой башней в Морском Округе. Также как и о трёх ключах, необходимых чтобы отпереть двери Хранилища. Когда персонажи будут готовы посетить это место, переходи к столкновению 7, «Старая Башня».

ЗДАНИЕ СУДА: ОСЕНЬ

Персонажи узнали, что Городской Дозор держит Фенеруса Бурезамка под стражей в здании суда, в Дворцовом Округе. Если они решат поговорить с ним, сначала им придётся иметь дело с секретарём суда, который проинформирует, что сперва необходимо записаться в лист ожидания встречи с магистром, так как посетителям нужно её письменное разрешение чтобы увидится с заключённым. Секретарь говорит, что встречу с магистром можно организовать не раньше, чем в полдень следующего дня, но если предложить ему взятку в размере 10 золотых монет или более, встречу можно передвинуть поближе.

Разговор с магистром может протекать в разнообразном ключе, в зависимости от того, насколько велика слава персонажей в политически влиятельных фракциях города или насколько талантлив будет их обман:

- Персонажи, имеющие как минимум 4 очка славы в Арфистах, могут уговорить **Мирта** (см. дополнение B) использовать свой авторитет и помочь Фенерусу выйти на свободу. Мирт лично потерял деньги из-за Кровавых Ястребов и мысль о том, чтобы помочь Фенерусу выбраться из тюрьмы причиняет ему острую боль.
- Персонажи, имеющие как минимум 4 очка славы в Альянсе Лордов, могут организовать встречу с **Лаэраль Сереброрукой** (см. дополнение B) в Дворце Пьергейрона и убедить её согласиться на условия Фенеруса в обмен на информацию о местонахождении камня. Безопасное возвращение тайника драконов Неверембера важнее для неё чем судьба одного бандита.
- Персонажи могут намерено попасть в тюремную камеру. Даже незначительное преступление повлечёт за собой арест и короткий период содержания под стражей пока у магистра не появится время во всём разобраться. Тем временем, персонажи могут попытаться поговорить с Фенерусом.
- Персонажи могут попытаться проникнуть в здание суда, изменив свой облик с помощью грима или магии. Выдача себя за представителей власти или использование магии для обмана одного из них является преступлением (см. Свод Законов в дополнении C), так что они должны быть мастерами обмана, либо вести себя скрытно.

Встреча с Магистром

Магистр этого суда - Хестер Барч (ЗД женщина Турами человек **прислужник**, Проницательность +4), миниатюрная, пожилая женщина. Магистру Барч семьдесят с хвостиком, она редко злится, и любит рассказывать длинные воспитательные анекдоты и притчи. Никто, кроме ближайших друзей не знает об этом, но у неё есть врожденная психическая способность использовать заклинание *обнаружение мыслей* без предоставления соматических или материальных компонентов. Использовав эту способность один раз, магистр должна совершить короткий или длительный отдых, прежде чем сможет использовать её снова. Базовая характеристика её заклинаний – Мудрость (спасбросок от заклинания СЛ 12).

Магистр не желает удовлетворять просьбам личной встречи с Фенерусом, считая его сомнительной, нераскаявшейся личностью и опасным человеком. Она разрешит встречу при соблюдении следующих условий:

- Персонаж, принадлежащий к Арфистам или Альянсу Лордов и имеющий как минимум 3 очка славы в этих фракциях, либо персонаж, принадлежащий к аристократической семье Глубоководья, приведёт весомый аргумент и преуспеет в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15.
- Персонаж, изображающий аристократа или представителя власти должен привести весомый аргумент и преуспеть в проверке Харизмы (Обман) Сл 15. В случае провала, Магистр Барч замечает обман и использует *обнаружение мыслей*, дабы убедиться, что персонаж изображает представителя аристократии или власти, что является преступлением, влекущим за собой наказание в виде порки и последующим лишением свободы на 10 дней, плюс денежное взыскание в 500 золотых монет.
- Персонаж рассказывает магистру о спрятанном кладе с драконами и о роли Фенеруса в его поиске.

Разговор с Фенерусом

Фенерус Бурезамок (Н мужчина Тетирианин **капитан бандитов**) заперт в одной из камер зоны Н8, где ожидает суда. Его обвиняют в многократных грабежах (бандитизм на большой дороге) и нападении на жителей Глубоководья. Фенерус знал, что это лишь вопрос времени и рано или поздно кто-нибудь выдаст его Городскому Дозору. Он подозревает, что его предал один из членов Банды Кровавые Ястреба. Фенерус планировал заработать небольшое состояние, продав *Камень Голорра* своему нанимателю из Лускана, но обстоятельства сыграли против него. Теперь он намеревается использовать камень, чтобы купить свободу и избавиться от криминального прошлого.

Если у персонажей получится подобраться к Фенерусу достаточно близко и поговорить, он откажется выдавать местоположение камня, до тех пор, пока его не отпустят на свободу и не снимут ответственность за предыдущие преступления. Он знает, что магистр суда или один из Лордов Глубоководья может дать ему желаемое.

Существует лишь единственная возможность, что Магистр Бранч уступит требованиям Фенеруса – если персонажи убедят её, что это решение принесёт пользу городу. Для этого им придётся либо использовать магию и обмануть её (что является преступлением и повлечёт за собой арест когда эффект заклинания пройдёт), либо рассказать ей о Хранилище Драконов и украденном золоте. В любом случае, прежде чем отпустить Фенеруса, она захочет устроить допрос. Совершив короткий отдых, она вызовет его к себе в кабинет и будет спрашивать о камне, тайно используя *обнаружение мыслей* чтобы проникнуть в его разум и постараться узнать где находится камень. Так как Фенерус только об этом и думает, Магистр Бранч узнает, где спрятан артефакт, поделится этой информацией с персонажами и вернёт его обратно в камеру.

Где же Камень?

Фенерус спрятал *Камень Голорра* в Портовом Округе, на верхнем этаже старой башни, защищённой от любых форм магии. Если вдруг Фенерус окажется на свободе, он предложит проводить персонажей туда, либо укажет им направление, чтобы они могли отыскать камень самостоятельно.

Следующее столкновение

Если персонажи узнали, где Фенерус спрятал камень и отправились на его поиски, переходи к столкновению 7, «Старая Башня».

СТОЛКНОВЕНИЕ 9: ПОДЗЕМНЫЙ КОМПЛЕКС

Подвальные этажи и канализационные туннели постоянно пересекаются, создавая настоящее маленькое подземелье под Глубоководьем. У этого подземного комплекса следующие особенности:

- Потолки и дверные проходы 7 футов в высоту.
- Источники света отсутствуют.

ЗОНЫ ПОДЗЕМНОГО КОМПЛЕКСА

Следующие места отмечены на карте 4.7. Комплекс делится на три участка: канализационные туннели (зоны В1-В3), южные подвалы (зоны В4-В9) и северные подвалы (зоны В10-В11).

В1. Вход в Канализацию

Каменные ступени, спускающиеся вниз, приводят в комнату с деревянной, окованной железом дверью, на которой висит знак с надписью на Общем «ВХОД В КАНАЛИЗАЦИЮ: ТОЛЬКО ДЛЯ ГОРОДСКИХ СЛУЖБ». Эта дверь, ведущая в зону В2, заперта. Замок можно взломать с помощью успешной проверки Ловкости Сл 17 с использованием воровских инструментов, либо дверь можно открыть силой, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 20. Капитаны Городского Дозора носят ключи от входов в канализацию, относящихся к их округам.

В2. Канализация

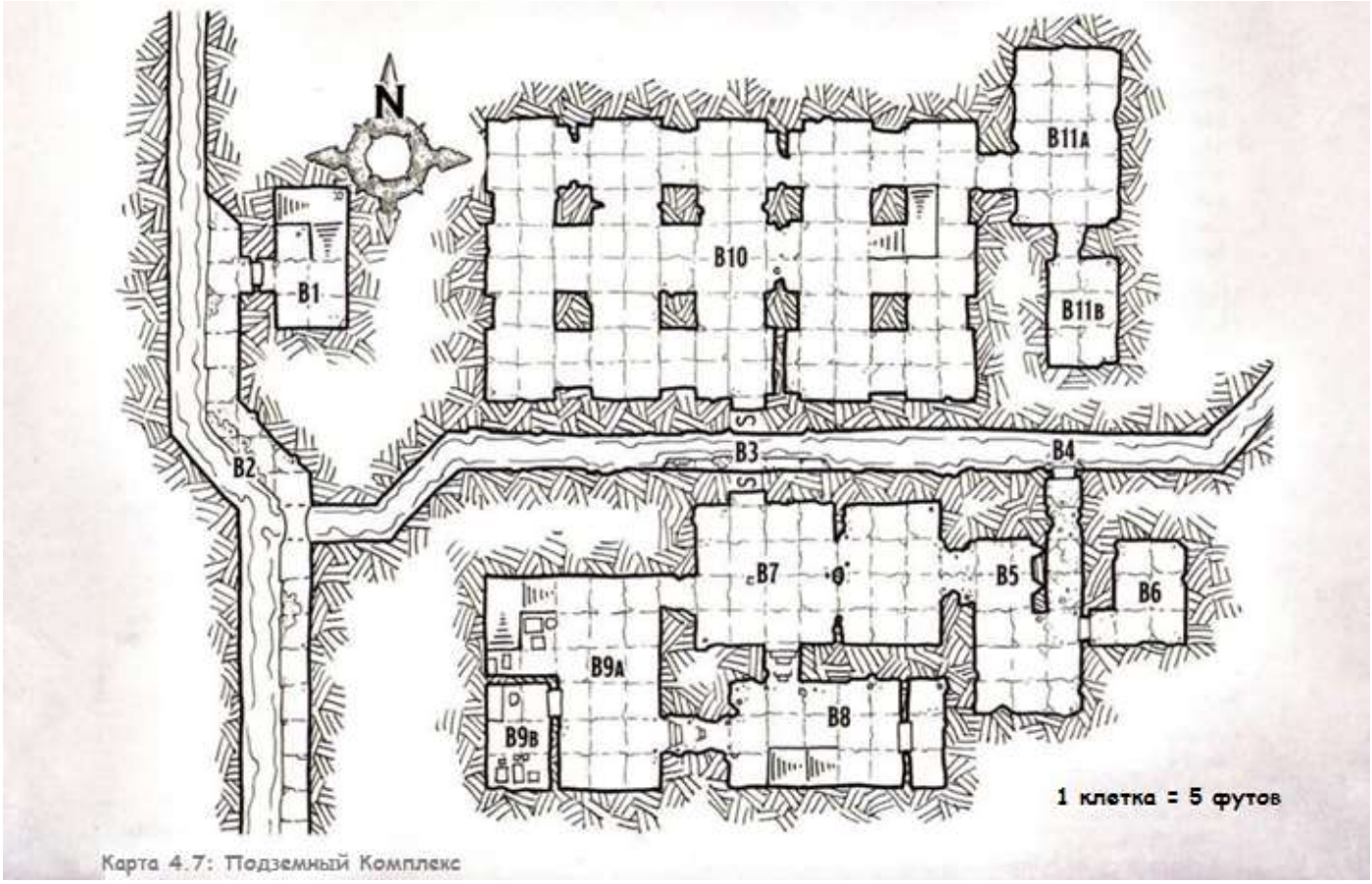
Бурные потоки канализационных вод струятся по желобу, параллельно которому располагается каменная дорожка. Канализационный желоб 3 фута в глубину. Существо, опустившееся в нечистоты на 1 минуту, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или заразится сточной чумой (см. «Болезни» в главе 8 *Руководства Мастера*).

В месте, где туннель разветвляется, над восточным рукавом проложен каменный мостик. Рядом с этим каналом, ведущим в зоны В3 и В4, нет дорожки.

В3. Секретные Двери

Две секретные двери, расположенные друг напротив друга, скрываются в стенах этого туннеля. Одна из дверей ведёт в зону В7, другая в зону В10. Персонажи со значением пассивной Внимательности 15 или выше, проходя мимо дверей, замечают их. Также, персонаж, внимательно осматривающий стены, может найти секретные проходы, совершив

успешную проверку Мудрости (Внимательность) Сл 15. Обе двери расположены достаточно высоко, чтобы при открытии нечистоты не хлынули внутрь.



Карта 4.7: Подземный Комплекс

B4. Заржавелая железная дверь

В стене над сухим порожком в 1 фут в ширину находится старая железная проржавевшая дверь. Замок уже давно съеден коррозией и дверь громко скрипит, поворачиваясь на ржавых петлях.

B5. Бойницы

По какой-то причине в этой комнате построили кирпичную стенку с бойницами. Бойницы позволяют стрелкам вести огонь по незванным гостям, прибывшим через дверь зоны B4 и предоставляют укрытие на три четверти.

B6. Склад

Незапертая деревянная дверь ведёт в эту пустую комнату.

B7. Обвалившийся Подвал

Стена, некогда разделявшая две комнаты, обвалилась и образовала одно большое пространство. Тяжёлая пыль затрудняет дыхание, а пол усыпан обломками камней, мусором и крысиным помётом.

Секретная дверь. С любого места этой комнаты можно без труда заметить секретную дверь, ведущую в зону B3 (проверок не требуется).

B8. Затопленная Комната

Эта затопленная комната обладает следующими особенностями:

- В восточной стене находится незапертая железная дверь.
- Старая каменная лестница напротив южной стены поднимается к площадке с деревянной дверью, запертой на цепь и висячий замок.

Железная Дверь. Дверь ведёт в маленькое складское помещение, с потолка которого свисают крюки.

Вверх по лестнице. Замок двери можно открыть с помощью успешной проверки Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов, либо дверь можно открыть силой, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 20. Она ведёт в переулок позади заколоченной гостиницы.

B9. Подвал с Крысами

Эти комнаты располагаются под гостиницей (шанс 75%), либо под сиротским приютом (шанс 25%). Безобидные **крысы** бегают вокруг, занимаясь своими собственными делами.

B9a. Каменные ступени поднимаются на 10 футов к деревянной двери, которая ведёт на улицу или в переулок. У основания лестницы сложены бочки и ящики, в которых лежит пригодная в пищу еда, но более ничего ценного.

B9b. Простая деревянная дверь ведёт в комнату, служащую складом для разнообразной мебели. Здесь стоит поцарапанный деревянный стол, несколько разбитых кресел, вешалка, два журнальных столика и пустой деревянный сундук. Существует 25% шанс, что один из элементов мебели (определяется случайным образом) является **мимиком**, который обычно питается крысами, но не откажется и от обеда побольше.

B10. Подвал Старой Башни

Этот обширный, пустой подвал обладает следующими особенностями:

- Каменные колонны и арочные своды поддерживают потолок.
- Это пространство некогда было двумя отдельными комнатами, на что указывает разная каменная кладка по обе стороны от полуразрушенной стены.
- Каменная лестница ведёт к заложенной кирпичом двери. (Раньше эта дверь вела в переулок позади старой таверны).

Секретная дверь. С любого места этой комнаты можно без труда заметить секретную дверь, ведущую в зону B3 (проверок не требуется).

B11. Дальние Погреба

Коридор из зоны B10 ведёт в эти комнаты.

B11a. Раньше эта комната была винным погребом. Вдоль стен стоят прогнившие винные шкафы, полные разбитых бутылок.

B11b. Служившая некогда погребом, эта комната, где хранились в холоде овощи и корнеплоды, теперь пуста и полна пыли и паутины.

ПОДЗЕМНЫЙ КОМПЛЕКС: ВЕСНА

Персонажи узнали, что полурослик-некромант по имени Лоссер Мирклав украл *Камень Голорра*. Он живёт под магазином напудренных париков в Торговом Округе. Магазин, "ДендиКосмы", не работает и железные ворота, ведущие внутрь, заперты. Замок можно взломать, совершив успешную проверку Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов, либо двери можно открыть силой, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 25. Магазин располагается на видном месте улицы и попытка взлома с вероятностью в 75% привлечёт внимание горожан, которые вызовут Городской Дозор. Два **ветерана** Городского Дозора прибывают через 1к10 минут чтобы осмотреть магазин и поговорить со свидетелями.

Смотрящий (см. дополнение B) Занатара не последует за персонажами в магазин. Он остаётся снаружи и ждёт прибытия подкрепления из Гильдии Занатара. Если персонажи уже уничтожили смотрящего ранее, вместе с силами Гильдии Занатара прибывает ещё один.

Вход в Подземелье

Вход в подземный комплекс располагается на цокольном этаже магазина париков (зона B1).

Туманы Канализации

Туман накрывает канализацию плотным одеялом, создавая слабую освещённость в зонах B2, B3 и B4.

Некромант

Лоссер Мирклав – легконогий полурослик, **маг** со следующими изменениями:

- Он хаотично-злой и имеет 31 (9к6) очков здоровья.
- Он обладает следующими расовыми чертами: Его размер Маленький и скорость его передвижения – 25 футов. Он может проходить через пространство, занятое существами Среднего размера и больше. Он обладает преимуществом на спасброски против испуга. Разговаривает на Общем и языке Полурослико в.
- У него подготовлены заклинания *восставший труп* и *усыхание*, вместо *контрзаклинание* и *высшая невидимость*. На данный момент он израсходовал все свои ячейки заклинаний.

Лоссер носит с собой книгу заклинаний, обитую человеческой плотью, в которой содержатся все подготовленные им заклинания. К тому же, у него при себе ключ от замка, висящего на двери в зону B8, и мешочек из эльфийской кожи с завязочками, сплетёнными из волос дварфа, в котором лежит 4к10 золотых монет.

Лоссер немного изменил комплекс под свои нужды:

- В зоне B6 стоят три кровати, две человеческого размера для учеников Лоссера и одна для него.

- В зоне B10 находятся двенадцать **скелетов**, которые атакует всех, кроме Лоссера и его учеников.
- В зоне B11 лежит гора человеческих костей, украденных из Города Мёртвых. У Лоссера ещё не выдалось свободное время чтобы оживить их.

Где Камень?

Прежде чем персонажи нашли Лоссера, группа кенку, членов Гильдии Занатара, вломились в подземный комплекс через дверь, ведущую в зону B8, и напали на некроманта. Персонажи находят Лоссера в зоне B7, забившегося в угол. Два **скелета** стоят между ним и тремя **кенку**. Кенку намереваются убить полурослика. На полу лежат четыре мёртвых кенку и остатки двух уничтоженных (а до этого оживлённых) скелетов.

Если персонажи потребуют отдать *Камень Голорра*, Лоссер говорим им правду: он отдал его кенку, двое из которых убежали с ним на юг. В зоне B8 персонажи встречают одного **кенку**, стоящего над телами убитых учеников некроманта – Ретчина и Крилы. К этому кенку присоединился **смотрящий** (см. дополнение B) Занатара. Кенку и смотрящий стараются задержать персонажей так долго, как только возможно, выигрывая время для второго кенку, который убегает с *Камнем Голорра*.

Если персонажи пускаются в погоню и оставляют Лоссера в живых, он, отойдя от шока, возвращается в зону B11.

Следующее столкновение

Уничтожив монстров Занатара в канализации, персонажи могут погнаться за убегающими кенку, в чьих лапах находится *Камень Голорра*. Переходи к столкновению 3, «Уличная Погоня».

ПОДЗЕМНЫЙ КОМПЛЕКС: ЛЕТО

Персонажи следуют по горячему следу, преследуя трёх уличных беспризорников, которые забегают в канализацию Портового Округа.

Тошнотворный Запах

Из-за летней жары канализация города начинает благоухать куда хуже, чем обычно, и персонажи, вдыхающие смрад, становятся отравленными, если не прикроют нос и рот надушенными платками. Эффект длится пока они не покинут канализацию. Уличные беспризорники и другие существа, живущие в канализации, не подвержены эффекту и не становятся из-за этого отравленными.

Поиск Беспризорников

Персонажи приближаются к подземному комплексу с востока, очевидно в первую очередь натыкаясь на железную дверь в стене туннеля (зона B4).

Уличные беспризорники прошли через секретную дверь (зона B3) и принесли *Камень Голорра* в зону B7, которая является их местом собраний. Старшая девочка, Нэт, настроилась на камень, но контакт с аболетом так напугал её, что она выронила камень, закричала и бросилась бежать.
Напуганные её реакцией, мальчишки тоже убежали, оставив камень в зоне B7. Открыв дверь в зону B4, персонажи до смерти испугают детей, которые вопят от страха на пределе лёгких.

Общаясь через других ребят, Нэт расскажет персонажам, где она выронила камень и предупредит их, что он «живой». Ни она, ни другие дети не хотят увидеть его снова.

Утром Деньги, Вечером Стулья

Если персонажи направятся в зону B7, они увидят, что *Камень Голорра* лежит под деревянной кресло-качалкой. Если уличные беспризорники пошли с ними, один из них спрашивает, «Откуда здесь взялась кресло-качалка?»

На самом деле кресло-качалка это **мимик** из зоны B9b. Он услышал детские крики и пришёл в надежде поживиться лёгкой добычей. Мимик атакует любого, кто причиняет ему урон или пытается достать камень.

Следующее столкновение

Заполучив *Камень Голорра*, персонажи могут покинуть подземный комплекс. Переходи к столкновению 8, «Здание Суда».

ПОДЗЕМНЫЙ КОМПЛЕКС: ОСЕНЬ

Персонажей направили исследовать убежище Гильдии Занатара, располагающееся в Южном Округе. Они попадают внутрь через зону B1. В Таблице «Силы Гильдии Занатара» приведены все существа, находящиеся на данный момент в комплексе. В дальнейших разделах описаны некоторые особенности убежища.

Механический Бехолдер

Механический бехолдер, построенный для парада Дня Чудес лежит на боку в зоне B7. Занатар хочет, чтобы эта механическая версия его самого парила над толпой, напоминая Лордам Глубоководья о превосходстве бехолдера, но

никто не может сообразить, как заставить её летать. Персонаж может действием попытаться активировать механизм, совершив успешную проверку Интеллекта Сл 10. Включённый бехолдер стреляет из глаз ослепляющими лучами в течение 1 минуты, а затем перестаёт работать.

Если в подземном комплексе начнётся битва, Торвин Две Бороды убегает по лестнице в зону B8 и отпирает ключом дверь, ведущую наружу. Он не предан никому из существ, находящихся в убежище.

Силы Гильдии Занатара

Зона	Существа
B5	2 **гоблина** за бойницами
B6	1 **полуогр**, выпивший 6 бутылок дешёвого вина и отравившийся
B7	3 **дуэргара** и 1 **смотрящий** (см. дополнение B) стоят на страже, в то время как Торвин Две Бороды (см. дополнение B) работает над механическим бехолдером (см. «Механический бехолдер»).
B8	Когрстрод Уксгальм, **дуэргар** лидер (40 очков здоровья) сидит на каменном кресле, окружённый 3 **кобольдами** (см. «Камень Обмана» ниже)
B10	7 **троглодитов** прячутся в тенях
B11a	1 **бормочущий ротовик** охраняет сундук с сокровищами в зоне B11b (см. «Сундук с Сокровищами» ниже).

Камень Обмана

Когрстрод Уксгальм, дуэргар лидер, владеет, как он сам полагает, *Камнем Голорра*. Он нашёл его во время обыска дома Фенеруса в Торговом Округе. Этот камень искусная подделка - овальный и серый, с чёрными полосами, он, тем не менее, не обладает никакими магическими свойствами. Когрстрод не смог настроится на него и решил, что он недостоин камня, а не то, что камень подделка.

Когрстрод намеревается вскоре доставить камень Занатару и не расстанется с ним добровольно. Ударами кнута он заставляет своих кобольдов слуг стоять в линию, сохраняя строй. Трусливые кобольды съеживаются в присутствии Коргстрода и убегают прятаться в канализацию, если его атаковать.

Сундук с Сокровищами

У задней стены комнаты B11b стоит старый, запертый сундук, открыть который можно с помощью успешной проверки Ловкости Сл 13 с использованием воровских инструментов. В сундуке лежит 277 мм, 135 см, золотая подвеска-бехолдер с глазами-самоцветами (стоимостью 250 зм), и *свиток заклинания тёмное зрение*.

Следующее столкновение

Найдут ли персонажи фальшивый камень или нет, единственный путь, который у них есть, это отправится за советом к «Лаэраль» в Театр Семи Масок в Портовом Округе. Если они идут к ней, переходи к столкновению 6, «Театр».

СТОЛКНОВЕНИЕ 10: ПЕРЕОБОРУДОВАННАЯ МЕЛЬНИЦА

Эта старая, осыпающаяся двухэтажная мельница стояла тут ещё до того, как вокруг неё вырос город. Комнаты мельницы обладают следующими особенностями, если в описании события не сказано иного:

- Высота потолков в комнатах 15 футов, в коридорах – 10 футов, дверные проемы 7 футов в высоту.
- Двери, сделанные из дерева, закрыты, но не заперты
- Пол завален мусором и обломками мебели, а стены изрисованы надписями. Стекла выбиты и оконные рамы пусты.
- Внутри нет источников света.

ЗОНЫ ПЕРЕОБОРУДОВАННОЙ МЕЛЬНИЦЫ

Следующие места отмечены на карте 4.8

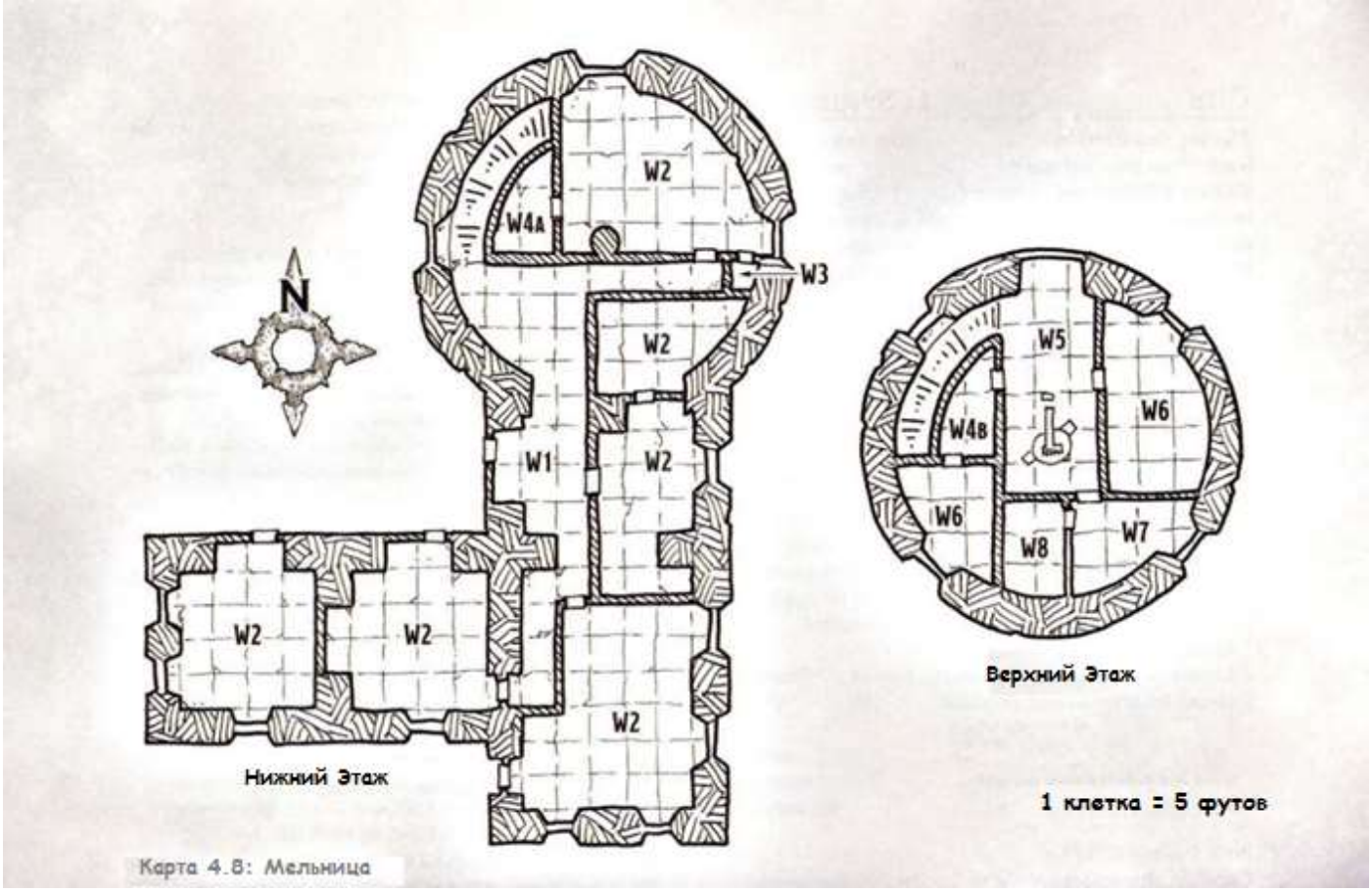
W1. Каменная Площадка

Изогнутая каменная лестница поднимается на 20 футов ко второму этажу. Ступеньки покрыты птичьим помётом, битой черепицей, грязью и плесенью.

W2. Поселенцы

В течение весны, лета и зимы в каждой из комнат живут 1к6+1 бездомных (**обыватели**), сделавших себе убежище из обломков мебели и мусора с помойных куч. Эти поселенцы не ищут себе проблем на голову.

Получив чуть-чуть еды или немного денег, бездомный может направить персонажей к запертой комнате на верхнем этаже и описать её обитателей. Помимо этого, персонажи могут заработать расположение бездомных с помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 10.



Карта 4.8: Мельница

W3. Уборная

За дверью комнаты находится дырка в полу, из которой поднимается отвратительный запах.

W4. Шаткий Потолок/Пол

Зона W4a находится прямо под зоной W4b. Пол верхней комнаты обваливается под весом существа Маленького или более размера впервые ступившего на него. Персонаж с умением «Знанием камня» или владеющий инструментами каменщика может сказать, что пол комнаты не безопасен.

Любое существо, наступающее на пол в зоне W4b, провоцирует обвал и падает на 20 футов, приземляясь в зоне W4a. Любое существо, находящееся в это время в зоне W4a должно совершить спасбросок Ловкости Сл 11, получая 4(1к8) дробящего урона в случае провала и половину от возможного урона в случае успеха.

W5. Древний Жёрнов

Древний жёрнов лежит под кучей мусора, включающей часть обрушившейся крыши и старые механизмы. Всё вокруг покрыто пылью и паутиной.

W6. Голубиный Насест

Большие участки крыши в этих комнатах обвалились, оставив бреши, через которые теперь внутрь залетают птицы. Пол усеян сломанной черепицей, экскрементами и прочим мусором, а на прогнивших стропилах голуби свили гнёзда.

W7. Запертая Комната

На северной двери в эту комнату установлен новый блестящий замок, который можно открыть с помощью успешной проверки Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Замок можно отпереть изнутри, либо дверь можно открыть силой, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 20.

Это помещение хорошо отремонтировано и обладает следующими особенностями:

- Деревянная, огромных размеров кровать с чистым матрасом стоит у одной из стен. (Рядом с кроватью находится незапертая дверь, ведущая в зону W8).
- Окно недавно отремонтировали. Теперь оно тихо открывается, вращаясь на промасленных петлях.
- Напротив окна, у стены стоит большой деревянный шкаф.

В шкафу лежит четыре комплекта чистой одежды, две серые мантии, тяжёлый арбалет и деревянный ящик, в котором лежат двадцать арбалетных болтов.

W8. Подсобное Помещение

Часть конической крыши над этой комнатой почти полностью обвалилась, заполнив пространство обломками, но тут достаточно свободного места, чтобы дверь открылась.

ПЕРЕОБОРУДОВАННАЯ МЕЛЬНИЦА: ВЕСНА

Ключ, который персонажи нашли в мавзолее, ведёт их к старой мельнице в Южном Округе. Волькар Киббенс и Урластер Хан (НЗ мужчина Иллусканец человек **обыватель**) прячутся в запертой комнате на втором этаже (зона W7). В бою они сражаются лопатами (которые наносят урон как дубинки). У каждого по 3к6 золотых монет в кошельке.

Полурослик некромант Лоссер Мирклав недавно нанял Волькара и Урластера, чтобы те помогли ему попасть в мавзолей в Городе Мёртвых. Они со всей ответственностью взялись за работу, потому что им хорошо заплатили, но они не преданы некроманту. Если персонажи начинают драку, Волькарр и Урластер атакуют, но быстро сдаются оказавшись в невыгодном положении, и делятся следующей информацией в обмен на свои жизни и свободу:

- Лоссер Мирклав и два его ученика, Ретчин и Клира, живут в подземном комплексе под Торговым Округом. Попасть в их логово можно через магазин напудренных париков Ретчина, который называется ДендиКосмы.
- Лоссер крадёт кости из Города Мёртвых чтобы создать армию восставших скелетов. (Ни Волькар, ни Урластер не знают зачем).
- В мавзолее Гарлотов Лоссер убил крысу и забрал маленький камень, который она несла. После смерти крыса исчезла и Лоссер думает, что камень волшебный.

Следующее столкновение

Когда персонажи отправятся на поиски полурослика-некроманта, переходи к столкновению 9, «Подземный Комплекс».

ПЕРЕОБОРУДОВАННАЯ МЕЛЬНИЦА: ЛЕТО

Персонажи направляются к ветхому зданию в Южном Округе, некогда бывшему ветряной мельницей. Прибыв туда, они надеются обнаружить *Камень Голорра* в лапах двух вероломных **фанатиков культа** по имени Эрн Залрондат (ЗЗ мужчина Тетирианин человек) и Сефия Нельрайк (ЗЗ женщина Тетирианка человек).

Фанатики Культа

Эрн и Сефия находятся в зоне W7, которая служит им комнатой. Дверь в их комнату заперта в любое время. Они очистили зону W8 от мусора и нарисовали кровью на полу пентаграмму. На остриях звезды пентаграммы лежат лужицы воска, оставшиеся от расплавленных свечей.

Лорд Кассалантер поручил Эрну и Сефии вернуть *Камень Голорра* из его фамильного мавзолея. Также он отдал им секретный приказ убить трёх других членов культа, в чьём молчании о камне не был уверен и которым не мог доверять. Эрн и Сефия должны быть в ужасе, узнав, что провалили такое простое задание. Они будут стараться исправить свою ошибку и убить Ваэль Ларвель, если та с группой (см. «Мавзолей: Лето»).

Прибытие Дьяволов

В тот момент, когда персонажи вламываются в комнату фанатиков культа, появляются три **игольчатых дьявола**. Дьяволы подлетают к башне, стучатся в окно и Сефия открывает его, после чего Эрн отдаёт одному из них *Камень Голорра*. Войдя в комнату, персонажи видят, как дьяволы улетают вместе с камнем. Фанатики культа сделают всё возможное, чтобы прикрыть побег дьяволов.

Следующее столкновение

Если персонажи расправятся с фанатиками культа, они могут погнаться за ускользающими по крышам игольчатыми дьяволами. Переходи к столкновению 5, «Погоня по Крышам».

ПЕРЕОБОРУДОВАННАЯ МЕЛЬНИЦА: ОСЕНЬ

Эта старая каменная ветряная мельница, ветшающая с каждым днём, была превращена в жилой дом больше века назад. Здесь живёт экстравагантная художница, сама не своя после того, как возлюбленный отверг её. Внутри здания нет бездомных.

Входная дверь всегда заперта. Замок можно взломать, совершив успешную проверку Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов, вышибание двери потребует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15.

Любая попытка вломиться в башню с вероятностью в 75% привлечёт внимание одного из соседей Келайн. Восемь **ветеранов** Городского Дозора прибывают через 10 минут чтобы расследовать вторжение.

Позволь Я Нарисую Тебя

Келайн, знаменитая художница Глубоководья, в 1475 ЛД была нанята написать портрет Лорда Дагульта Неверембера, бывшего тогда Публичным Лордом Глубоководья. Её встреча с Неверембером стала началом страстного любовного романа, продлившегося год. Одним из подарков, которыми он осыпал её, было поместье из переоборудованной мельницы в Морском Округе.

Их отношения дали трещину, когда визиты Дагульта в Невервинтер стали всё более частыми и длительными. Он давал Келайн обещания, которые не смог сдержать и когда она задала вопрос о его верности, он просто ответил, что истиной любовью для него всегда был Невервинтер. Келайн впала в ярость после этих слов Дагульта и начала изображать на своих картинах монстров, которыми он, по её мнению, являлся. Её умение добавлять нити Плетения в полотна своих работ, дало ей возможность управлять этими монстрами, оживляя их.

В ответ, Неверембер использовал своё влияние, чтобы разрушить репутацию Келайн и выкинуть из высшего общества. Ей было позволено оставить себе дом, но её работы и доброе имя были медленно и целенаправленно уничтожены. Дух Келайн был сломлен, что открыло двери для начинающегося безумия. Сейчас, отгородившись от остального мира, она позволяет времени разрушать остатки своего сознания. Келайн всегда воспринимала Дагульта и Глубоководье как единое целое, и теперь они оба её смертельные враги.

Визит к Художнице

Келайн не способна вежливо разговаривать с незнакомцами, подозревая в каждом убийцу, подосланного Дагультом Неверембером. Единственное существо, с которым она вежливо общается это Васпер Холмдрег (3Д мужчина Иллусканец человек **жрец**), арендующий у неё комнату в восточном крыле и работающий в Северном Округе, в храме под название Приют Святого Лаупсена, посвященному Илматеру, богу страданий. Васпер пожилой, полуслепой мужчина семидесяти лет, больной катарактой, приносит ей еду дважды в неделю, дрова для очага три раза в неделю в течение зимы и художественные принадлежности раз в несколько месяцев. У Васпера есть ключ, который отпирает входную дверь дома Келайн.

В каждой комнате, кроме зоны W5, висит одна из картин, написанная Келайн. Чтобы определить, что нарисовано на полотне, брось к12 и сверься с таблицей «Изображения на Картинах». Изображение может повторяться на других картинах. Помимо всего прочего мельница кишит крысами, если на Келайн нападают, паразиты образуют шесть **роев крыс**, защищая ее.

Изображения на Картинах

к12	Изображение	к12	Изображение
1	Анхег	7	Бормочущий ротовик
2	Ползающий падальщик	8	Адская гончая
3	Ускользающий зверь	9	Мантикора
4	Эттеркап	10	Минотавр
5	Горгулья	11	Мумия
6	Вурдалак	12	Вервольф

Келайн

Келайн проводит почти всё время в своей студии, в зоне W5. Здесь лежат заплесневелые остатки еды, пустые банки со следами краски, испорченные кисти и её мольберт, установленный у северной стены, перед большим витражным окном. На мольберте стоит недавно написанная картина, изображающая ускользающего зверя. Если персонажи угрожают Келайн, она принимает их за подосланных убийц, оживляет **ускользающего зверя** и приказывает ему атаковать.

Келайн – полуэльф **бард** (см. дополнение В), со следующими изменениями:

- Она хаотично-злая
- Она обладает следующими расовыми чертами: У неё преимущество на спасброски против очарования и её невозможно магически усыпить. Тёмное зрение в радиусе 60 футов. Она разговаривает на Общем и Эльфийском.
- Вместо умения Песнь Отдыха, она владеет умением Оживление Искусства

Оживление Искусства (3/день). Келайн касается одной из своих картин, после чего изображение спрыгивает с холста и становится существом с УрОпасности 3 или меньше. Существо появляется в незанятом пространстве, в 5 футах от картины, которая превращается в пустой холст. Существо дружелюбно по отношению к Келайн и враждебно ко всем остальным. Оно делает бросок инициативы, определяющий порядок хода. Существо исчезает через 1 минуту, либо когда его очки здоровья опустятся до 0, либо когда Келайн умирает или падает без сознания.

Путь к Хранилищу

Тяжёлый каменный люк в полу зоны W4a можно обнаружить, тщательно обыскав комнату и совершив успешную

проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12. Под люком находится каменная лестница, спускающаяся на 120 футов вниз к коридору, шириной в 20 футов, который постепенно расширяется до 60 футов и оканчивается у дверей в Хранилище Драконов. Келайн и Васпер ничего не знают ни о хранилище, ни о люке.

ПЕРЕОБОРУДОВАННАЯ МЕЛЬНИЦА: ЗИМА

Злобный драконорождённый по имени Траккус переделал старую, погоревшую ветряную мельницу в Полевом Округе в мясную лавку. У Траккуса, члена Гильдии Мясников, есть прибыльная подработка на стороне. Женты, верные Мэншуну, платят Траккусу, чтобы тот разрубал и тайно продавал тела убитых ими людей. При приближении Макушки Зимы, это мясо становится очень востребовано. Тела к нему привозят глубокой ночью. Чаще всего это делает Сайдра Ромир (см. главу 8, зона К2) на крытой телеге, запряжённой упряжной лошадью.

Мясная Лавка

Красный деревянный знак в виде мясницкого колуна висит над дверью магазина Траккуса, который занимает крайнюю комнату западного крыла. В лавке ужасно холодно зимой и воняет мясом и кровью. Колода для рубки и полки с мясом, завёрнутым в пропитанную кровью бумагу, занимают большую часть комнаты. Пятна свежей и запекшейся крови покрывают пол.

Траккус запирает на ночь дверь на замок. Взлом замка требует успешной проверки Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Выбить дверь можно, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Кладовая

Комната рядом с мясной лавкой используется как кладовая, дверь в которую всегда заперта на замок. В остальном, эта дверь ничем не отличается от двери в лавку (см. выше). Как и магазин, кладовая промерзает зимой и воняет мясом и кровью. Шесть полузамороженных тел гуманоидов сложены у западной стены и укрыты 10-футовым квадратом промасленного брезента.

Бездомные

Драконорождённый позволяет бездомным оставаться у него дома. Те, кто выполняют грязную работу, остаются живы и питаются остатками приготовленного мяса. Остальные заканчивают жизнь на колоде для рубки. Эти бездомные слишком боятся Траккуса чтобы говорить про него плохо, а Городской Дозор не проявляет особого интереса к преступлениям, совершаемым в Полевом Округе.

Мясник Траккус

У мясника нет времени терпеть идиотов (разговаривать с идиотами), а персонажи определённо идиоты, раз вмешиваются в его дела. Траккус проводит большую часть дня в своей лавке. На закате, он возвращается в свою комнату, где остаётся до зари, либо пока кто-нибудь не постучится к нему с телом, от которого нужно избавиться. Траккус носит с собой ключи от лавки, кладовой и от своей комнаты.

Траккус драконорождённый **берсерк**, происходящий от красных драконов, со следующими изменениями:

- Он хаотично-злой
- Он обладает следующими расовыми чертами: Он может использовать действие, чтобы выдохнуть 15-футовый конус огня (повторно может использовать это действие после короткого или длительного отдыха). Каждое существо, попавшее в зону поражения, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 2к6 огнём в случае провала и половину урона в случае успеха. Он обладает сопротивлением к урону огнём. Разговаривает на Общем и Драконьем.

Где же Камень?

Траккус спрятал *Камень Голорра* в одной из своих недавних поставок мяса, отправленной в переулок в Торговом Округе. Он не ведёт записей своих нелегальных сделок, так что персонажам придётся допросить его или одного из обывателей, проживающих в здании бывшей мельницы.

Траккус ведёт себя агрессивно и не собирается предавать друзей Жентов. Чтобы склонить его к разговору, необходимо заклинание *очарование личности* или подобная магия. Его бездомные – другое дело. В обмен на свою жизнь они быстро обернутся против Траккуса, если драконорожденный больше не будет для них угрозой. Так или иначе, персонажи узнают следующую информацию:

- Последний раз Траккус отправлял мясо в один из переулков Торгового Округа, в магазин, который называется Мясные Пироги Каракатицы.
- Мясо доставил член Гильдии Мясников по имени Джастин Раск. Траккус заплатил ему сверху, чтобы доставка прошла «тихо и быстро».
- За пределы Полевого Округа Раск развозит мясо на измазанной кровью телеге, запряжённой упряжной лошадью.

Персонажи, ведущие дела с Гильдией Мясников, скорее всего уже знакомы с Джастином Раском (см. «Примеры представителей гильдий»).

Следующее столкновение

Если персонажи последуют за поставщиком, переходи к столкновению 1, «Переулок»

КЛЮЧИ К ХРАНИЛИЩУ

В конце цепочки столкновений, персонаж, настроившийся на *Камень Голорра*, может узнать местоположение Хранилища Драконов и о трёх ключах, необходимых чтобы отпереть его двери. Артефакт также расскажет, что взрослый золотой дракон по имени Оринакс охраняет хранилище.

Три ключа, необходимые чтобы отпереть хранилище определяются случайным образом броском кубика по таблице «Ключи Хранилища». Иллюзии ключей не отпирают дверь.

Любой ключ можно найти или достать в Глубоководье. Если персонажи пока не знают где найти ключ, они могут собрать об этом информацию. Персонаж должен потратить 1 день и 5 золотых монет, разыскивая ключ. В конце дня, персонаж совершает проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, в случае успеха ему открывается местоположение ключа. Если проверка провалена на 5 или более, главный злодей узнаёт о поисках и отправляет своих слуг чтобы атаковать персонажей и по возможности отобрать у них *Камень Голорра*:

- Занатар посылает пять **гоблинов**, одетых как дети в масках во время праздника Нашествия Троллей и **медвежатника** (шанс 70%), либо 4 **веркрысы** в человеческой форме (шанс 30%)
- Кассалантеры посылают двух **импов** в форме воронов, трёх человек-**культистов** и либо **фанатика культа** (шанс 70%), либо четыре **игольчатых дьявола** (шанс 30%).
- Джарлакс Бэнр посылает Фелректа Лафина и Креббига Маскилира, либо двух других **дроу-стрелков** Бреган Д'эрт, а также шесть **дроу**.
- Мэншун посылает четырёх Жентов **адептов боевых искусств** (см. дополнение В). Существует шанс в 50%, что этих Жентов будет возглавлять один из лейтенантов Мэншуна, либо Веветта Черноводная, либо Аргон Фуоко, если они всё ещё живы.

Ключи Хранилища (Сделай три броска, по одному на каждый ключ)

к6	Первый ключ	Второй ключ	Третий ключ
1	Слиток адамантина	Оживленный конструкт	Безбородый дварф
2	Глазной стебелёк бехолдера	Чешуйка бронзового дракона	Бочка дварфийского эля
3	Пьяный эльф	Драгоценности стоимостью как минимум 1000 золотых монет	Подарок от королевы
4	Невидимое существо	Портрет дварфа шахтёра	Уши медвежатника
5	Любовная песня «Твоё Бородатое Лицо»	Отрезанная рука дроу	Перевёртыш
6	Посеребренный боевой молот	Солнечный свет	Единорог

ОПИСАНИЕ КЛЮЧЕЙ

Ключи, перечисленные в таблице «Ключи Хранилища», представлены ниже в алфавитном порядке.

Безбородый Дварф

Большинство женщин дварфов не носят бороды и это удовлетворяет требованиям. Мужчину дварфа можно уговорить побриться, если тот проиграет спор, либо предложив некую компенсацию. К тому же, персонажи могут захватить мужчину дварфа в плен и побрить его силой, либо заставить побриться дварфа, на которого у них есть рычаги влияния.

Бочка Дварфийского Эля

Бочку дварфийского эля можно с лёгкостью купить в любом магазине Глубоководья за 5 золотых монет. Существует шанс в 20%, что персонажам продадут подделку, сваренную не дварфами. Любой персонаж дварф может отличить дварфийский эль от подделки просто попробовав его.

Глазной Стебелёк Бехолдера

Глазной стебель не обязательно должен быть оторван от настоящего, живого бехолдера, его можно взять у чучела бехолдера (см. «Магазин Старого Хоблоба»), либо с младших форм семейства бехолдеров, таких как смотрящий или наблюдатель. К тому же, глазной стебель не обязательно должен быть отделён от носителя.

Занатар (см. дополнение В) с радостью пойдёт с персонажами в хранилище, если они согласятся разделить с ним часть сокровищ. Несмотря на уговор с персонажами, «разделить часть» подразумевает все сокровища. Иными словами, он

оборачивается против группы, как только двери хранилища будут открыты, если только могущественный НПС (такой как Лаэраль Сереброрукая или Важра Сафахр) не присутствуют тут, контролируя безумного бехолдера.

Драгоценности Стоимостью как Минимум 1000 золотых монет

Один или более драгоценных камней являются ключом, до тех пор, пока их суммарная ценность составляет 1000 зм или более. Подобные драгоценные камни могут быть найдены по ходу приключения или куплены в магазинах Глубоководья.

Единорог

Скорее всего, призвать настоящего единорога персонажам не под силу, но они могут попросить Лаэраль Сереброрукую или Важру Сафар, чтобы те сотворили заклинание *призыв небожителя*. Персонажи могут попросить Ренара Неверембера или другого дружественного НПС устроить им аудиенцию у Лаэраль. Если персонажи расскажут Лаэраль или Важре правду о Хранилище Драконов и пообещают вернуть золото городу, одна из них согласится сопроводить их к хранилищу и произнести заклинание.

Ключом не обязательно должен быть настоящий единорог. Ярмарка Дев Моря (см. главу 7) использует платформу-единорога во время своих представлений, а чучело единорога можно найти на Вилле Кассалантер (см. главу 6, зона Т18).

Любовная Песня «Твоё Бородатое Лицо»

Любовная песня дварфов, «Твоё Бородатое Лицо», исполняется дуэтом на волынках. Персонажи с лёгкостью могут купить текст и ноты за 1зм и нанять двух волынщиков, которые её исполнят, за 10 зм каждому. Персонаж, обладающий навыком игры на волынке, может исполнить произведение, совершив успешную проверку Харизмы (Выступление) Сл 10, при этом игра на волынке является обязательным условием, чтобы выступление расценивалось как ключ. Стеклянная бутылка на Вилле Кассалантер (см. главу 6, зона С3) играет эту мелодию, будучи открытой.

Невидимое Существо

Любое существо, находящееся под эффектом заклинания *невидимость* подойдёт в качестве ключа, как и существо, невидимое от природы.

Оживлённый Конструкт

Любое существо типа конструкт подойдёт в роли ключа, при этом существо не должно быть разрушено или выведено из строя. Если персонажи подружились с Валеттой, драконорождённой жрицой Гонда (см. главу 3), она с радостью предоставит нимблрайта Нима под их опеку, до тех пор, пока он будет им полезен.

Объекты, оживлённые заклинанием *оживление вещей* также подойдут в качестве ключа.

Отрезанная Рука Дроу

Этим зловещим ключом можно завладеть силой, отрезав руку одному из членов Бреган Д`эрт или любому другому тёмному эльфу. Если персонажи не встречали ни одного дроу, до них могут дойти слухи, что у Занатара есть советник-дроу.

Перевёртыш

Ключом будет являться любое существо подтипа «перевёртыш», такое как веркрыса или доппельгангер. Если кто-нибудь из персонажей подружился с доппельгангером Бонни (см. «Знакомые Лица»), они могут уговорить её пойти с ними. К тому же, персонажи могут обратиться к Шард Шаннерам, местной банде полуросликов веркрыс. За 500 зм, заплаченных вперёд, они с радостью согласятся помочь.

Подарок от Королевы

Лаэраль Сереброрукая, Публичный Лорд Глубоководья, когда-то была королевой древнего королевства под названием Сторнантер. Персонажи могут вспомнить об этом, совершив успешную проверку Интеллекта (История) Сл 20, либо узнать при сборе информации. Они могут попросить Мирта или Джалестера Сильвермейна устроить им аудиенцию у Лаэраль. Она даст им в подарок писчее перо, подаренное ей лично архимагом Эльминстером, если они пообещают ей вернуть украденное золото Глубоководья в казну города.

Портрет Дварфа Шахтёра

Портрет дварфа шахтёра по цене в 5к10 зм можно найти в любой день, когда персонажи обыскивают художественные магазины. Персонаж, владеющий инструментами художника, сам может создать картину и использовать её в качества ключа. Написание картины занимает 3к6 часов.

Посеребрённый Боевой Молот

Персонажи могут купить посеребрённый молот за 115 зм, либо они могут дать серебреный слиток Эмбрику и Айви (см. главу 2, зона Т3) чтобы кузнецы-дженази изготовили им один.

Пьяный Эльф

Любой эльф, получивший эффект «отравленный» от алкоголя подходит в качестве ключа.

Слиток Адамантина

Персонажи могут купить 10-фунтовый слиток адамантина за 1000 зм. Кузнецы дженази Эмбрик и Айви (см. главу 2, зона Т3) могут достать один, если персонажи додумаются их спросить.

Солнечный Свет

Солнечному свету трудно проникнуть к хранилищу, лежащему глубоко под землёй. Сообразительные персонажи могут купить двадцать стальных зеркал (5 зм каждое) и расположить их в правильных местах (и под правильным углом), чтобы отражённый снаружи солнечный свет мог упасть на вход хранилища. Составление и регулировка конструкции из зеркал занимает 2к4+2 часа, вне зависимости от того, сколько персонажей этим занимаются.

Уши Медвежатника

В рядах Гильдии Занатара состоят медвежатники, у которых персонажи могут отрезать уши. Живой медвежатник также подойдёт в качестве ключа.

Чешуйка Бронзового Дракона

Зелифарн, **молодой бронзовый дракон**, поселился в Глубокой Гавани. Многие работники порта и матросы видели дракона и Гринда Гарлот (см. Столкновение 2: Туманный Берег») владеет *Аппаратом Квалиша*, который персонажи могут одолжить, чтобы отправиться на поиски. Персонажи, ищущие Зелифарна, находят его в 120 футах под водой, внутри обломков корабля. Когда они приближаются к кораблю, Зелифарн выплывает им навстречу и пытается напугать. (Он исследует обломки в поисках сокровищ и ещё не закончил). Дракон сражается исключительно в целях самозащиты.

Если предложить ему сокровище стоимость как минимум 1000 зм или преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, можно поговорить с драконом и убедить расстаться с одной из своих чешуек. Если персонажи упомянут содержимое Хранилища Драконов, Зелифарн потребует как минимум 10% золота, прежде чем отдаст то, зачем они пришли.

ХРАНИЛИЩЕ ДРАКОНОВ

Заполучив *Камень Голорра*, персонажи могут использовать его чтобы узнать местоположение Хранилища Драконов и о трёх ключах, необходимых чтобы попасть внутрь.

Золотой дракон на страже кучи золотых драконов

ОСОБЕННОСТИ ХРАНИЛИЩА

Все зоны хранилища обладают следующими особенностями:

- Любые заклинания, воздействующие на существ, автоматически проваливаются, как и заклинания, призванные испугать жителей хранилища или других существ, находящихся внутри. Телепортация внутрь хранилища невозможно.
- Стены хранилища сделаны из каменных блоков. Дверьми служат каменные плиты с каменными ручками и петлями.
- Источники естественного света отсутствуют, за исключением зоны V9.

ЗОНЫ ХРАНИЛИЩА

Следующие места отмечены на карте 4.9

V1. Вход в Хранилище

Каменный коридор 20 футов в ширину и в высоту заканчивается у двойных адамантиновых дверей, на которых высечены дварфийские руны. Руны складываются в слова - «ТРИ КЛЮЧА. ПРЕДОСТАВЬ».

Двери разъезжаются в стороны, скрываясь в стенах, если три правильных ключа окажутся в 5 футах от них. Они остаются открытыми, пока Оринакс или кто-то другой не произнесёт командное слово, приказывающее им закрыться – «Азаам». Ключи открывают двери с обеих сторон. Двери невозможно повредить каким-либо образом или открыть силой, а все попытки воздействовать на них магией автоматически проваливаются.

V2. Холл

Эта обширная комната обладает следующими особенностями:

- Три древних колонны поддерживают разрушающиеся каменные мосты, расположенные на высоте 60 футов от пола. Потолок находится в 20 футах от моста.
- В нишах по периметру комнаты находятся 12 железных дверей. Каждая дверь 10 футов в ширину и в высоту и украшена резными изображениями воинов дварфов в латах.

Разрушающиеся мосты. Мосты ведут из зоны V4 к адамантиновым дверям, за которыми находятся зоны V6, V7 и V8. Восточная половина северного моста и западная половина южного моста небезопасны. Эти мосты обваливаются, если на них воздействует вес в 150 фунтов и более. Существо, стоящее на мосту в момент его обрушения, должно совершить проверку Ловкости Сл 15 или упасть на пол в 60 футах ниже.

Середина центрального моста уже обвалилась, образовав брешь в 15 футов шириной. Разбежавшись, персонаж может перепрыгнуть через разлом, но в момент приземления часть моста обваливается под ногами персонажа. Чтобы не упасть вниз, персонаж должен совершить спасбросок Ловкости Сл 15.

Железные двери. Десять двойных дверей ненастоящие и не открываются. Две двери в северном углу западной стены ведут в зону V3.

V3. Лестница и Фреска

Это помещение обладает следующими особенностями:

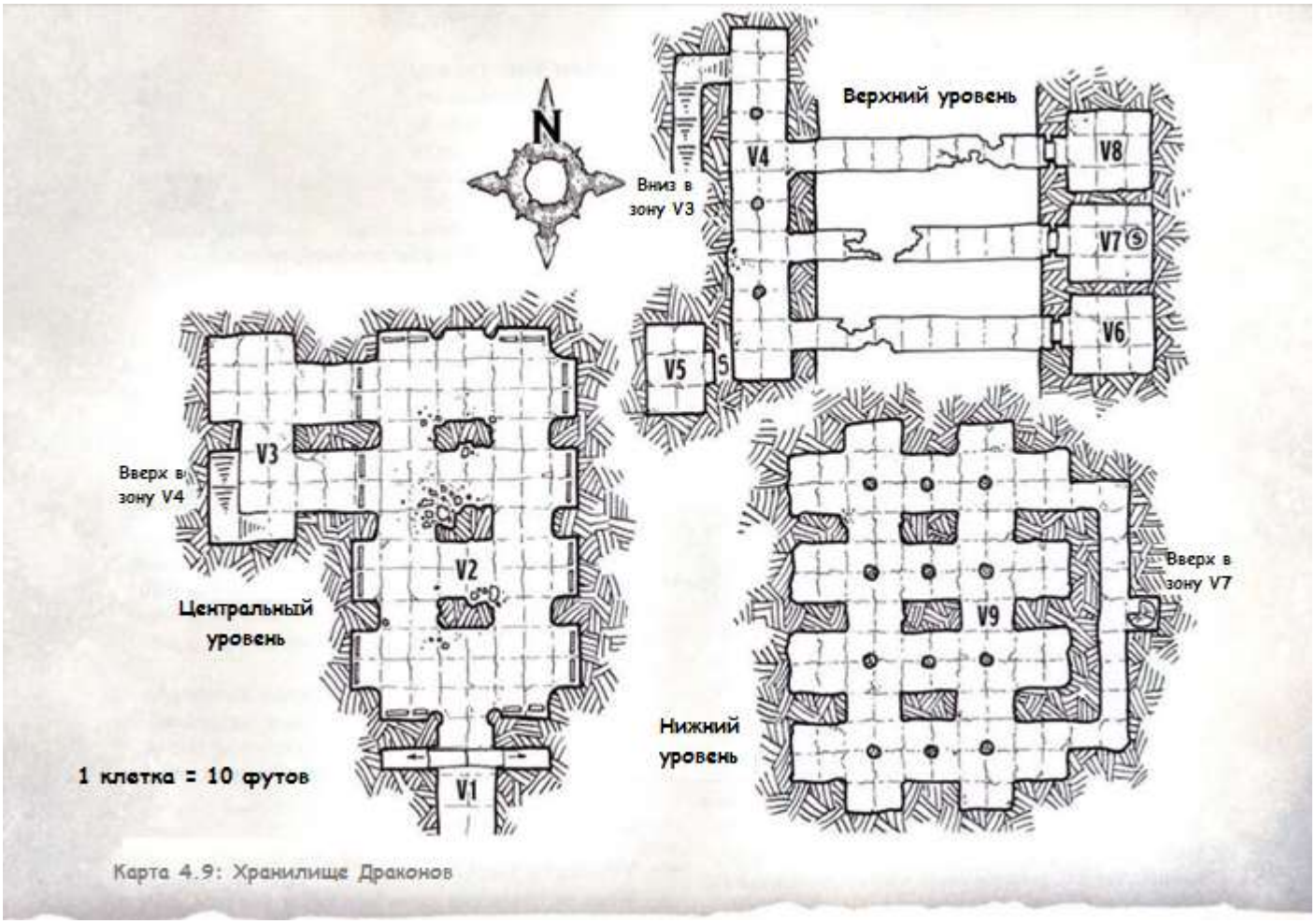
- Мастерски вырезанная лестница в южном углу этой комнаты поднимается на 70 футов к зоне V4.
- На 20-футовой квадратной фреске на северной стене изображена битва дварфов с гоблинами.

Очаровывающая фреска. Заклинание *обнаружить магию* показывает ауру школы очарования, исходящую от фрески. Любое существо в пределах 30 футов от фрески и способное её видеть, должно совершить спасбросок Мудрости Сл 12 или будет очаровано на 24 часа. Очарованное существо не может добровольно уйти от фрески и будет защищать её, сражаясь до смерти. Существо, уведённое от фрески силой, будет стараться найти путь обратно. Находясь под этим эффектом, существо не может совершать отдых. По истечению 24 часов, существо зарабатывает один уровень истощения и может повторить спасбросок, если всё ещё способно видеть фреску, оканчивая эффект в случае успеха. Существо, преуспевшее в спасброске, получает иммунитет к эффекту фрески на 24 часа. Уничтожение как минимум одного 10 футового фрагмента фрески оканчивает эффект на всех очарованных существах. Каждая 10-футовая секция имеет КБ 17, 25 очков здоровья и обладает иммунитетом к психическому урону и урону ядом.

V4. Зал Морадина

Этот зал 20 футов в высоту обладает следующими особенностями:

- Три колонны, поддерживающие потолок, вырезаны в виде боевых молотов, чьи квадратные навершия стоят на полу.
- На западной стене выложена потрескавшаяся мозаика, на которой изображен дварф кузнец, создающий дварфов из чёрного металла и алмазов. (В южном конце стены находится секретная дверь).
- Три арки в восточной стене ведут к мостам, пересекающим центральный зал (зона V2) и заканчивающиеся у адамантиновых дверей (ведущих в зоны V6, V7 и V8).



Карта 4.9: Хранилище Драконов

Чёрная слизь. Немного дальше середины холла, часть мозаики обвалилась, оставив гору осколков на полу. В трещине в стене скрывается **чёрная слизь**, которая вываливается наружу и атакует персонажа, исследующего осколки.

Тайная дверь. Персонаж, исследующий зал в поисках тайных дверей, должен совершить успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 17 чтобы заметить очертания тайной двери, ведущей в зону V5. Дверь открывается сама, когда дварф (или существо, превращённое в дварфа посредством заклинания *смена обличия* или схожей магии) прикасается к ней. В противном случае, для открытия тяжёлой двери необходима проверка Силы (Атлетика) Сл 17.

V5. Тайная Комната

Эту полную пыли комнату не открывали со времён дварфов Делзуна. Позеленевшие медные чаши, стоящие на платформах, переполнены монетами, драгоценными камнями и сокровищами.

Сокровища. В этой комнате находятся пять медных чаш (каждая стоит 25 зм). В первой чаше лежат пять турмалинов (100 зм каждый), перемешанные с 200 мм. Во второй лежит *кольцо тепла* и десять обыкновенных золотых колец (25 зм каждое), а также 650 см. В третьей чаше находится гора из 250 зм. В четвёртой чаше лежит 33 голубых кварца (10 зм каждый). В пятой чаше лежит 9-дюймовая серебряная статуэтка жреца Морадина, с глазами-аметистами (стоимостью 250 зм и весящая 10 фунтов).

V6. Молот и Наковальня

На адамантиновую дверь, ведущую в эту комнату, наложено заклинание *волшебный замок*, но она с лёгкостью открывается, если дварф или существо, превращённое в дварфа, прикоснётся к ней. Другое существо, может открыть её силой с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл21. Заклинание *открывание* также открывает дверь. Дверь открывается от себя, поворачиваясь на тугих адамантиновых петлях.

- Северную, восточную и южную стену этой комнаты с 20-футовым потолком покрывают пыльные фрески, на которых изображены кузнецы дварфы у своих наковален.
- Посередине комнаты на каменном возвышении стоит металлическая наковальня. И пьедестал и наковальня покрыты паутиной.

Фрески. Персонаж, осматривающий фрески на стене и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, замечает, что каменный молот кузнеца на южной стене можно вынуть из фрески. На его месте остаётся углубление в виде молота. На стороне молота, которая находилась в стене, выгравированы дварфские руны, несущие следующее послание: «Да воспряли сердца и одержали победы». Чтобы увидеть эту надпись, молот необходимо вынуть из углубления, где тот покоится.

Металлическая наковальня. Если персонажи счистят паутину, они увидят на передней части пьедестала дварфские руны, складывающиеся в надпись: «Пусть падёт молот и наковальня запоёт».

Если по наковальне ударят каменным молотом, взятым из стены, каждое существо в комнате, способное слышать песнь наковальни, получает 10 временных очков здоровья на последующие 24 часа. Предоставив этот дар единожды, наковальня сможет сделать это снова только по прошествии 24 часов.

V7. Секрет Думатойна

Эта комната запечатана адамантиновой дверью, такой же как в зоне V6. Комната обладает следующими особенностями:

- Четыре комплекта ржавых лат, дварфийских размеров, но без шлемов, стоят по углам этой комнаты, чей потолок 20 футов в высоту. Все латы покрыты паутиной.
- На дальней от двери стене выгравированы руны. Надпись гласит: «Секрет, никогда прежде не рассказанный, станет частью тайн Думатойна».

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Религия) Сл 14, вспоминает, что Думатойн это дварфийский бог секретов. Любой дварф знает это без проверок.

Тайная Лестница. Надпись на стене намекает, что в комнате находится секрет, а именно тайная дверь, спрятанная так хорошо, что её невозможно обнаружить магией или поисками. Но если существо, находящееся в комнате, расскажет вслух секрет, откроется тайная дверь, ведущая к каменной спиральной лестнице, которая спускается на 120 футов к зоне V9. Рассказанный секрет должен быть правдивым и не должен быть известен никому, кроме самого персонажа.

V8. Старые Огненные Глаза

Эта комната обладает следующими особенностями:

- У дальней стены этой комнаты с 20-футовыми потолками стоит 10-футовая покрашенная статуя мужчины дварфа, облачённого в доспехи и маску и сжимающего боевой топор.
- В полу перед статуей находится адамантиновый люк, с вытяжным кольцом у одной из сторон.

Ловушка. Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 17 позволит распознать в статуе изображение Горм Галтина, дварфийского бога бдительности, также известного как Огненные Глаза. Статуя сливается с каменным полом и её невозможно опрокинуть. К тому же, она кажется невосприимчивой к урону. Заклинание *обнаружение магии* показывает ауру школы воплощения, исходящую от статуи.

Люк ненастоящий, его невозможно поднять. Любой, прикасающийся к люку или тянущий за кольцо, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 18 или будет поражён лучами магического огня, выстреливающими из глаз статуи и наносящими 22 (4к10) урона огнём. Ловушка не срабатывает, если у цели есть полное укрытие.

V9. Хранилище

Когда персонажи впервые приходят сюда, прочитай следующее:

> Находясь глубоко под землей, хранилище, тем не менее, освещено солнечным светом, падающим с потолка озёрами ярких лучей в которых купаются крапинки пыли. Резные колонны поддерживают 30-футовый потолок хранилища, украшенный высеченными фигурами дварфов, пребывающими в благоговении вместе со своими богами. В стенах находятся глубокие ниши и в одной из них лежит огромный золотой клад.
>
> Из пыльного мрака выходит пожилой дварф, сжимающий посох в виде двух обвивающих друг друга драконов – одного красного и одного золотого. Несмотря на годы, глаза дварфа спокойные и яркие. «Я не ждал гостей», говорит он отчётливо: «Как видите, тут не убрано. Возможно, вам стоит прийти чуть позже, когда я тут приберусь чуток».

Дварф, называющий себя Барок Молотозвон, на самом деле **взрослый золотой дракон** Оринакс (см. дополнение B) в форме гуманоида. Он охраняет золото Лорда Дагульта Неверембера и несёт *драконий посох Ахайрона*, данный ему в обмен на услугу. Попытка договориться с золотым драконом будет необычным испытанием для персонажей, и мирное разрешение будет предпочтительнее, чем переход к жестокости.

Оринакс терпелив, мудр, милосерден и бдителен. Он остаётся в форме гуманоида, пока не начнётся битва, так как в форме дракона ему будет не так легко нести *драконий посох Ахайрона*. Дракон атакует только защищая посох, золото или в целях самозащиты. Только Дагульт Неверембер и его верные вассалы могут забрать золото из-под надзора Оринакса, но никто из них не присутствует сейчас в городе.

Персонажи могут попытаться убедить Оринакса, что они пришли по поручению Неверембера. Так как он никогда не видел их ранее и не слышал, чтобы Неверембер упоминал их имена, Оринакс с сомнением относится к подобной истории. Чтобы обмануть дракона, персонажам в поле его зрения необходимо совершить бросок Харизмы (Обман), противопоставленный броску Мудрости (Проницательности) дракона. Если хотя бы один персонаж проваливает бросок, Оринакс понимает, что группа лжёт ему. Если Ренар Неверембер пошёл с персонажами, этот бросок делается с преимуществом, так как дракон помнит Ренара ребёнком и легко может представить, что Дагульт решил использовать своего сына в качестве вассала. (Дракон ничего не знает о вражде между Ренаром и его отцом).

Персонажи могут попробовать убедить дракона, что Лорд Неверембер украл золото у жителей Глубоководья и будет справедливо и правильно вернуть деньги их полноправным владельцам. Глубоко внутри, Оринакс знает откуда взялось

золото, но дракон позволил жадности и соглашению с Лордом Неверембером затмить свои моральные принципы. С помощью успешной проверки Харизма (Убеждение) Сл 18, персонаж может уговорить дракона вернуть золото людям, которым оно по праву принадлежит. Проверка делается с преимуществом, если с персонажами пришли важные представители городской власти, такие как Мирт или Важра Сафахр, либо если один из персонажей поклоняется Багамуту.

Любая попытка повлиять на Оринакса проверкой Харизмы (Запугивание) автоматически проваливается. После первой подобной попытки, все последующие проверки Харизмы, призванные повлиять на Оринакса, совершаются группой с помехой.

Оринакс использует Легендарное Сопротивление чтобы избежать очарования. Если персонаж старается очаровать его заклинанием и проваливается, все последующие проверки Харизмы при общении с Оринаксом совершаются группой с помехой.

Сокровище. Выбери две ниши в хранилище. В одной нише лежит гора золотых монет, суммарной стоимость 500`000 зм и весом в 10`000 фунтов. На полу второй ниши разбросаны шестьдесят-пять драгоценных камней – всё что осталось от доли Оринакса.

Оринакс не расстанется со своими драгоценностями или *драконьим посохом Ахайрона*, так как они являются его платой за охрану золота. Однако если возникнет необходимость, дракон с радостью использует силы посоха по просьбе города в обмен на драгоценности.

ПОКИДАЯ ХРАНИЛИЩЕ

Покидая хранилище, с золотом или без, персонажи сталкиваются с вражескими силами, посланными главным злодеем или злодеями. Если двери хранилища остались открыты, персонажи встречают своих врагов в зоне V2, в противном случае, те ожидают появления персонажей снаружи хранилища.

- Если Занатар главный злодей, Носка Ургрей (см. дополнение B) прибывает с шестью **медвежатниками** и **смотрящим** (см. дополнение B). Если Носка мёртв или недееспособен, бехолдер отправляет вместе него Нарла Зибриндаса (см. дополнение B) и его **грелла** телохранителя.
- Если Кассалантеры главные злодеи, они отправляют трех **фанатиков культа** и трех **культистов**. Слуга **доппельгангер** Викторо, Вилфорт Кроули, возглавляет группу в облике тифлинга, если только персонажи не убили или другим образом не вывели его из игры ранее в этой главе или главе 6.
- Если злодей **Джарлакс Бэнр** (см. дополнение B), он прибывает с тремя **дроу-стрелками** (см. дополнение B). Замени безымянных дроу-стрелков Фелректа Лафина, Креббига Маскилира и Солуна Зибриндаса, если те живы и на свободе.
- Если Мэншун главный злодей, он отправляет свою копию (см. дополнение B) вместе с Агорном Фуоко (НЗ мужчина Турами человек **бард**; см. дополнение B), Веветтой Черноводной (ХЗ женщина Тетирианка человек **сорвиголова**; см. дополнение B) и тремя Жентами **головорезами**. Если Агорн и Веветта были убиты или другим способом выведены из игры ранее в этой главе или главе 8, замени каждого одним дополнительным **головорезом**.

Силы, посланные Занатаром, Кассалантерами и Мэншуном, атакуют персонажей как только увидят. Джарлакс, со своей стороны, поздравляет персонажей с открытием Хранилища Драконов и позволяет им уйти, но только с пустыми руками. Но желает, чтобы золото в целости и сохранности вернулось Глубоководью, но помимо этого требует *драконий посох Ахайрона* для собственных нужд.

Если Оринакс жив, персонажи могут заманить врагов к дракону. Оринакс атакует любое существо, которое атакует его или старается украсть золото или его посох. К тому же, он защищает персонажей, если ранее у них получилось договориться.

Подкрепление от Фракций

Если персонажи присоединились к одной или нескольким фракциям Глубоководья и держали их в курсе своего расследования, ты можешь прислать персонажам подкрепление в битве со злодеями или добавить новый элемент в сцену.

Бреган Д`Эрт. Если **Джарлакс Бэнр** (см. дополнение B) не является главным злодеем, он прибывает со своими лейтенантами Фелрект Лафином, Креббигом Маскилиром и Солуном Зибриндасом или тремя другими **дроу-стрелками** (см. дополнение B). Джарлакс предлагает персонажам помощь, если они согласятся передать золото и *драконий посох Ахайрона* в его владение.

Арфисты. **Мирт** (см. дополнение B) прибывает в сопровождении двух человеческих девушек **сорвиголов** (см. дополнение B). Если он всё ещё жив и не находится на данный момент с персонажами, Ренар Неверембер (см. дополнение B) занимает место одной сорвиголовы.

Изумрудный Анклав. Джери Фалькон присылает на помощь персонажам три **роя крыс**. Крысы разбегаются по хранилищу, когда персонажам более ничего не угрожает.

Серая Стража. Важра Сафахр посылает **Мелуна Вардрагона** (см. дополнение B) помочь персонажам защитить хранилище, не зная, что Мелун попал под влияние Занатара. Если Занатар главный злодей, Мелун помогает силам бехолдера победить персонажей.

Альянс Лордов. Публичный Лорд **Лаэраль Сереброрукая** (см. дополнение В) прибывает вместе **Джалестером Сильвермэйном** (см. дополнение В) и шестью **ветеранами** Городской Стражи чтобы помочь персонажам сохранить золото. Появление Лаэраль заставляет Джарлакса вести себя наилучшим образом. Убедив Лаэраль в своих добрых намерениях, он мирно удаляется. Получив возможность поговорить с Оринаксом, Лаэраль старается убедить дракона передать золото под её попечение.

Орден Латной Рукавицы. **Хлам** (см. дополнение В) приходит и помогает персонажам по мере своих сил. Он встречался с Оринаксом много лет назад и они разговаривают подобно старым друзьям. Оринакс доверяет монаху и персонажи, беседующие с драконом в присутствии Хлама получают преимущество на проверки Харизмы (Убеждение).

Жентарим. Грабители Преисподен (см. дополнение В) прибывают, чтобы помочь персонажам защитить хранилище, не считая членов банды, которые были арестованы или убиты. Если Мэншун главный злодей, Скимо Странная Бутыль предаёт своих товарищей и встаёт на сторону клона Мэншуна. Если битва будет выиграна, выжившие Грабители Преисподен предлагают разделить клад с персонажами поровну. Если персонажи отказываются и Грабители Преисподен в большинстве, они оборачиваются против группы, ставя персонажей, принадлежащих к Жентариму, в затруднительное положение.

ИТОГИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение может закончиться по-разному в зависимости от того, кто получил золото и что случилось с сокровищами.

СМЕРТЬ В ХРАНИЛИЩЕ

Если персонажи умрут в Хранилище Драконов вместе с *Камнем Голорра* и главный злодей не знает месторасположения хранилища, тайна умрёт вместе с ними. Погибнув во время приключения, они всё же сохранили золото вдали от лап злодеев – горький вкус победы.

СОХРАНЕНИЕ ЗОЛОТА

Если персонажи заберут весь клад Неверембера себе, последуют незамедлительные ответные действия.

Агенты Арфистов, Альянса Лордов и Ордена Латной Рукавицы приходят к персонажам с просьбой вернуть золото Глубоководью. Если персонажи отказываются, фракции лишают их членства и прекращают всяческие взаимоотношения, персонажи попадают в очень большие политические неприятности. Лорды Глубоководья обвиняют их в преступном ограблении города и его жителей. Персонажам присуждают 1 месяц принудительных работ, возмещение урона в размере украденного плюс 500 зм. Если они стараются убежать из города, Городская Стража настигает их и сажает в тюрьму. Если они каким-либо образом не попадутся представителям власти, агенты Арфисты и Альянса Лордов будут преследовать их до самого конца.

Лаэраль Сереброрукая готова позволить персонажам оставить себе одну десятую сокровищ (50 000 зм). Даже такое количество денег привлекает нежеланное внимание со стороны некоторых личностей, желающих получить заём или подарок.

- Эммеку Фруну (см. «Бизнес-конкурент: Эммек Фрун») нужно 1500 зм чтобы выплатить заём и проценты по нему. Если он не отдаст деньги в течение декады, **Истрид Хорн** (см. дополнение В) посылает головорезов Жентарима, которые угрозами или силой должны выбить из него долг. Эммек приходит к персонажам со шляпой в руках, взывая к их великодушию и отрицая весь вред, что он им причинил.
- **Дэвил Звёздная Песня** (см. дополнение В) просит у персонажей в дар 5000 зм чтобы он мог держать свою ветвь Жентарима на плаву в Глубоководье. Недавние события и проблемы с законом истощили казну Грабителей Преисподен. Если персонажи отказывают им, Грабители Преисподен покидают город и контроль над Жентаримом в Глубоководье переходит к Мэншуну (если тот ещё жив).
- Флун Благмар (см. дополнение В) просит персонажей дать ему 500 зм, чтобы покрыть увесистый игорный долг. Если персонажи отказываются дать Флуну золото, он исчезает без следа через 1к10 дней.
- **Волотамп Геддарм** (см. дополнение В) просит персонажей вложить 5000 зм в его следующую экспедицию, которая, как он надеется, принесёт плоды в виде новой книги и персонажей непременно упомянут в вышесказанном шедевре. Если персонажи колеблются, Воло напоминает им, что если бы не его просьба, которая впутала их в это невероятное приключение, золота бы у них не было.
- Елена Армбраск, Тайный Лорд в долгу перед Мэншуном и просит 10 000 зм, свободных от процентов, которые она клянётся вернуть в течение года. В обмен она обещает использовать свой «внушительный авторитет среди Лордов Глубоководья» чтобы помочь им в будущем. Если персонажи соглашаются, она сдерживает своё обещание и возвращает заём, а также предоставляет им особенную поддержку (см. «Знаки Внимания» в главе 7 *Руководства Мастера*). Отказавшись, они зарабатывают врага среди Тайных Лордов.
- Храмы, благотворительные учреждения, гильдии и незнакомцы в нужде стучатся в их двери время от времени. Они просят немного – пару золотом на то и на это – но всё-таки просят.

ВПЕРЁД И ВНИЗ

Персонажи должны быть 5-го уровня к концу этого приключения. В течение последующей недели, новости о их деяниях распространяются по всему Глубоководью. Наконец, к ним приходит записка со следующим содержанием:

> Подгорье зовёт. Увидимся в Зияющем Портале.

Если персонажи желают исследовать Подгорье, ты можешь продолжить это приключение, проведя персонажей игроков вплоть до 20-го уровня с книгой *Глубоководье: Подземелье Безумного Мага.*

Глава 5: Весенняя лихорадка

Занатар находится в разгаре своей паранойи и бехолдер не доверяет никому. *Камень Голорра* исчез из его логова в тот момент, когда он проворачивал сделку желая объединить Гильдию Занатара и Жентарим в единую преступную организацию. Несмотря на то, что Женты непричастны к пропаже камня, Занатар считает, что это их рук дело. Однажды овладев камнем, бехолдер более не уверен в безопасности золота в Хранилище Драконов. Занатар думает, что золото будет сохраннее под его присмотром, но без *Камня Голлора* он не помнит где оно спрятано.

Прежде чем начать эту главу, просмотрите секцию "Бехолдеры" в *Бестиарии*, в частности секцию озаглавленную как "Логово Бехолдеров". В пределах своего убежища, Занатар имеет доступ к действиям логова, и персонажи могут пережить на себе эффекты местности бехолдера.

Персонажи, которые не попали в логово Занатара в рамках этого приключения, могут иметь причины посетить его в *Глубоководье: Подземелье Безумного Мага*. Скорее всего, в этом приключении персонажи попадут в логово бехолдера из Порта Черепа (за подробностями см. зону X4).

Во время исследования логова Занатара, персонажи обнаружат повторяющийся символ - круг с десятью равноотстоящими спицами, выходящими из его окружности. Это личная руна Занатара и в то же время, символ представляющий Гильдию Занатара.

ВСТРЕЧА С ЗАНАТАРОМ

Бросьте процентную кость (к100), чтобы определить месторасположение Занатара на момент прибытия персонажей, и сверьте результат с таблицей Месторасположение Занатара.

Месторасположение Занатара

к100	Локация
01 - 50	Занатар разговаривает с Силгар, своей золотой рыбкой, в зоне X19.
51 - 75	Занатар читает нотации своим приспешникам в зале для аудиенций (зона X18).
76 - 90	Занатар наблюдает бой в Кровавой Яме Фортуны (зона X6).
91 - 00	Занатар размышляет о своей смертности в склепе, среди останков предыдущих Занатаров (зона X33).

Если персонажи атакуют бехолдера, он уничтожит одного из них и будет пытаться подчинить своей воле остальных. В обмен за свои жизни, выжившие должны согласиться помогать бехолдеру в поисках *Камня Голорра*. Если они откажутся,

он уничтожит еще одного персонажа и затем повторит свои требования. Так будет продолжаться, пока все персонажи не погибнут. Тем, кто согласится, будет позволено уйти живыми.

Если персонажи передадут камень Занатару, он потребует сопровождать его в Хранилище Драконов и помочь победить хранителя. Имея сомнения относительно выполнения персонажами их части сделки, Занатар берет с собой своего мажордома, Ахмаэрго, для присмотра за ними.

Если запас здоровья Занатара уменьшается до половины, или он верит, что находится в смертельной опасности, бехолдер активирует *кольцо невидимости* и зовет Ахмаэрго чтобы тот "разорвал узурпаторов на части". Невидимый, Занатар улетает в свое убежище (зона X19) наиболее безопасным путем.

Наибольшая уязвимость Занатара это его безумная любовь к его питомцу, золотой рыбке Силгар. Персонаж, использующий рыбку для получения преимущества, должен пройти спасбросок Харизмы (Запугивание) Сл 16. При успехе, грозный бехолдер становится слезливой массой и соглашается почти на любые требования персонажа. При неудаче, Занатар требует немедленно освободить Силгар или будете распылены на атомы (а данную угрозу он выполнит хорошо).

НАРУШАЯ ПЛАНЫ ЗАНАТАРА

Убить бехолдера, скорее всего не по силам персонажам, но они могут саботировать его деятельность несколькими способами, влияя непосредственно на бехолдера или на отлаженную работу Гильдии Занатара. Они даже могут заложить достаточно ресурсов (включая взрывчатку) для подрыва логова Занатара.

ЗАНАТАР В ЯРОСТИ

Психическое состояние Занатара нестабильно. Находясь в ярости, бехолдер склонен убивать своих, случайно выбранных, последователей.

Похищение или Убийство Силгар

Смерть или пропажа питомца Занатара, а так же неспособность хранителя рыбки, Отта Стальные Пальцы, заменить ее, приводят Занатара в бешенство.

Уничтожение Обнулятора Сна

"Обнулятор сна" Занатара в зоне X20 дает покой его разуму и помогает спать. Уничтожение этого хитроумного изобретения делает бехолдера несчастным.

Лишить Питания

Занатар питается исключительно блюдами, приготовленными кобольдами-поварами в зоне X30. Бехолдер впадёт в ярость, если персонажи убьют этих кобольдов, или помешают им каким-либо образом приготовить пищу.

ВАЖНЫЕ ПОДЧИНЁННЫЕ

Занатар опирается на подопечных, их советы и информацию, для повседневного контроля над Гильдией. Следующие важные подчинённые представлены в приложении B:

Ахмаэрго, дварф-мажордом
Нарл Зибриндас, дроу-советник
Нихилур, иллитид
Носка Ур'грей, дварф-головорез
Отт Стальные Пальцы, дварф, хранитель рыбки
Торвин Две Бороды, дварф-механик

НАРУШЕНИЕ ПРИКАЗОВ

Хоть бехолдер и является верховным лидером Гильдии Занатара, повседневной деятельностью гильдии занимаются его лейтенанты. Структуру командования можно подорвать следующими способами.

Убийство

Повседневная деятельность гильдии погружается в хаос на 10 дней, если персонажи убьют одного их самых верных подчиненных Занатара, вроде Ахмаэрго или Носка Ур'грея.

Ослепить Занатара

Нарл Зибриндас (см. приложение B) изготовил яд, способный ослепить Занатара и погрузить всю гильдию в хаос.

Посеять недоверие

Если бехолдера обманом убедить, что существует заговор с целью его (или Силгар) убийства, то он сотрёт в порошок подозреваемых в соучастии, пробив тем самым брешь в структуре командования.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЛОГОВА

Нарл Зибриндас тайно пронёс в логово *дымовой порох* (см. зона Х36) и при помощи Торвина Две Бороды выявил слабоустойчивые зоны. Если эти зоны получат значительный ущерб, то логово рухнет в течение 1 часа. Персонажи получают эти сведения, поговорив с Торвином в зоне Х13.

Ниже перечислены слабоустойчивые зоны:

Зона Х2, на пороге у секретной двери
Зона Х6, на вершине каменных опор
Зона Х17, у подножия любых трёх колонн
Зона Х20, у задней стены
Зона Х22, между колоннами
Зона Х30, где угодно на кухне
Зона Х33, где угодно в склепе

Когда его логово рушится, Занатар использует свой Луч расщепления, чтобы создать спасительный туннель и бежит в безопасное место, получив незначительные травмы. Он использует свои Телекинетический луч для транспортировки своего питомца, золотой рыбки Силгар, если та находится в пределах его досягаемости. Подчиненные Занатара могут сбежать вместе с бехолдером или через туннель в Порт Черепа (зона Х4). Те, кто не сможет сделать ни то, ни другое, погибнет при обвале.

ЛОГОВО ЗАНАТАРА

Логово Занатара – древний комплекс подземелий, изначально построенный волшебниками из Нетерила и со временем расширенный бехолдерами. Он соединён с подземным городом – Портом Черепа – через длинный туннель (зона Х4). Потайная лестница (зона Х1) ведёт в канализацию Глубоководья.

Логово имеет следующие особенности, за исключением того, что отмечено в тексте:

- Высота комнат – 20 футов, а коридоров – 15 футов, если не указано иное.
- Комнаты и коридоры ярко освещены благодаря заклинаниям *вечный огонь [continual flame]*, наложенных на стенные подсвечники.
- Большинство дверей представляют собой одинарные круглые каменные плиты диаметром 8 футов и толщиной 6 дюймов с каменными петлями на одной стороне. Двойные двери шириной в 16 футов и высотой в 8 футов имеют посередине расколовшиеся полукруги. Дверные ручки установлены в каменную арматуру в форме символа Занатара. (Занатар может открыть или закрыть незапертую дверь, используя Телекинетический луч, или уничтожить запертую дверь своим Лучом расщепления.)

ДОБРАТЬСЯ ДО ЛОГОВА

Лишь несколько членов Гильдии Занатара имеют доступ к секретному логову бехолдера. Если персонажи пожелают добраться до него, то следующим фракциям известно её местоположение и они помогут вам отыскать логово.

Бреган Д'Эрт

У Джарлакса есть шпион в Гильдии Занатара – советник Нарл Зибриндас, который путём заклинания *послание [sending]* передаёт разведданные своему брату-дроу. Бреган Д'Эрт знает, что в логово бехолдера можно безопасно пройти через потайную лестницу в канализации Дворцового Округа. Любой персонаж, принадлежавший к этой фракции, может заполучить нужные сведения от Джарлакса или другого информатора.

Если в отряд персонажей входит хотя бы один член Бреган Д'Эрт с 4 или более очками славы во фракции, то четверо мужчин **дроу** ждут отряд наверху лестницы. Их зовут Араннис Нур'зекк, Белдар Тлаббах, Рилвар Тлаббах, и Дракнафейн Урисс. Их цель помочь персонажам завершить их миссию, чего бы это ни стоило. У этих дроу также есть секретное задание убить Нарла Зибриндаса, если тот еще жив, и вернуть *сумку хранения* (см зону X35). Если вы отслеживаете очки опыта, то каждый дроу получает равную долю опыта, будучи участником отряда.

Арфисты

Персонажи, члены Арфистов могут подойти к **Мирту** (см приложение B), который знает местонахождение логова Занатара. (Он много раз имел дело с бехолдером как Лорд Глубоководья)

Мирт приведет персонажей к секретной лестнице в канализации Дворцового Округа (зона X1). Когда персонажи готовятся спуститься по лестнице, Мирт говорит им, что Занатар плохо относится к гуманоидам, не доверяет им, что не удивительно и склонен искать заговоры там, где их нет. Он также говорит персонажам, что у Занатара есть питомец - золотая рыбка, которую он безумно защищает.

Мирт не будет участником отряда, но он знает секрет, который может быть полезен: Торвин Две Бороды - главный механик Занатара, является также информатором Арфистов. Мирт делится этой информацией с любым героем, у которого 4 или более очков славы во фракции Арфистов.

Альянс Лордов

Персонажи, члены Альянса Лордов, могут обратиться к **Джалестеру Седогриву** (см приложение B). Джалестер не знает местонахождения логова Занатара, но может узнать подробности у Лаэраль Сереброрукой.

После получения от неё сведений, Джалестер приводит группу к секретной лестнице в канализации Дворцового Округа (зона X1). Когда персонажи готовятся спуститься по лестнице, Джалестер предупреждает их по возможности избегать столкновений с параноидальным и непредсказуемым бехолдером.

Если кто-либо из персонажей имеет 4 и более очков славы в Альянсе Лордов, Джалестер предлагает присоединиться к их отряду на время миссии в логове Занатара. Если вы отслеживаете очки опыта, Джалестер получает равную долю опыта, будучи участником отряда.

Изумрудный анклав

Персонажи, члены Изумрудного Анклава, могут узнать местоположение логова Занатара, поговорив с Джери Фалькон в Фальконмере. Джери расскажет, что посылала крыс с пробужденным интеллектом в канализацию для обнаружения логова бехолдера, и что они недавно нашли ведущую туда секретную лестницу в канализации Дворцового Округа (зона X1). Она приказывает одной из этих **крыс** отвести туда персонажей. Крыса говорит на Общем и её параметр Интеллекта 10.

Жентарим

Персонажи, члены Жентарима, могут подойти к Ягре Каменный Кулак в Зияющем Портале (см. «Знакомые лица»). Она недавно узнала о «задней двери» в логово бехолдера от пьяного болтуна, связанного с Гильдией Занатара. Ягра предлагает отвести их к секретной лестнице в канализации Дворцового Округа (зона X1). «Поверь мне, - говорит она, - это безопаснее, чем путь через Подгорье и Порт Черепа».

Ягра присоединится к их спуску, если персонажи пообещают заплатить ей не менее 1000 золотых. В противном случае она желает им всего наилучшего и направляется обратно к Зияющему Порталу. Если вы отслеживаете очки опыта, Ягра получает равную долю опыта, будучи участником отряда.

ЗОНЫ ЛОГОВА

Следующие зоны соответствуют отметкам на карте 5.1. Логово состоит из двух уровней соединенных лестницами и секретными дверями.

X1. Лестница Глаз

Персонажи, скорее всего, проникнут в логово Занатара через спрятанную за потайной дверью винтовую лестницу в канализации Дворцового Округа. К этой же лестнице ведёт более сложный маршрут через Подгорье и Порт Черепа, представленный в *Глубоководье: Подземелье Безумного Мага*.

Когда персонажи найдут лестницу, прочитайте:

> Стены этой узкой спиральной лестницы украшены изображениями открытых глаз, светящихся слабым магическим светом.

Персонажи чувствуют, что за ними наблюдают во время спуска по лестнице, и это чувство не исчезает, когда они входят в логово бехолдера. Тускло освещенная лестница спускается на сотни футов, заканчиваясь перед круглой каменной дверью, распахивающейся в зону X2.

X2. Смотрящий Вестибюль

Освещенный магическим образом коридор имеет следующие особенности:

- На стенах высечены глаза различных форм и размеров. У многих из них есть каменные веки, открывающиеся и закрывающиеся с нерегулярными интервалами.
- Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости со Сл 14 (Восприятие), заметят призрачный глазной стебелек (датчик наблюдения), торчащий из потолка прямо перед двойной дверью на юг.
- Секретная дверь спрятана в западной стене.

Моргающие Глаза. Моргающие глаза немного нервируют, но вполне безобидны.

Датчик наблюдения. Призрачный глазной стебелек - это магический датчик, позволяющий одному из учеников волшебника в зоне X16 наблюдать за этим помещением. Он действует как дополнительный глаз обладающий тёмным зрением на расстояние до 60 футов. Персонаж может понять как действует глаз, совершив успешную проверку Интеллекта (Магия) Сл 10, но не сможет определить кто и откуда наблюдает через него. Глазной стебелек не может быть поврежден, но уничтожается заклинанием *рассеивание магии [dispel magic]*. Действие датчика подавляется *преградой магии [antimagic field]* .

Секретная дверь. Потайная дверь обнаруживается успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 15. Чтобы открыть ее, нужно нажать на резной рисунок в виде глаза рядом на стене. После этого дверь распахивается, открывая изогнутый коридор (зона X8).

X3. Страж зомби-бехолдер

Зомби-бехолдер охраняет эту магически освещенную комнату. Внутри комнаты находятся 4 **газовые споры**, которые выглядят словно молодые бехолдеры на первый взгляд. Все пять существ парят посередине комнаты.

Зомби-бехолдер - это все, что осталось от бехолдера, возникшего в Подземье, чтобы бросить вызов превосходству Занатара. После победы над своим соперником Занатар оживил труп и превратил его в стража логова. Газовые споры были добавлены позже.

Зомби-бехолдер позволяет существам, демонстрирующим символ Занатара, проходить беспрепятственно. В противном случае он атакует. Газовые споры не атакуют, а взрываются, когда получают какой-либо урон. Зомби-бехолдер невосприимчив к их черте Взрыв смерти.

X4 Туннель в Порт Черепа

Идущий на восток туннель с магическим освещением в длину около 300 футов. Он приводит к лестнице, поднимающейся на 20 футов к подвалу гостиницы Животы и Подтяжки. Заведение находится в подземном городе Порт Черепа, под контролем Занатара. См. *Глубоководье: Подземелье Безумного Мага* для дополнительной информации о гостинице и Порта Черепа.

X5. Альков Ужаса

В алькове находится **оживленный доспех** с выбитом на нагруднике символом Занатара. На первый взгляд он кажется вычурным, но неодушевленным доспехом. Он остается инертным до тех пор, пока не получит урон или не будет вызван в зону X6 Занатаром. (Бехолдер использует его, чтобы зрители на арене не слишком шумели.)

Карта 5: Логово Занатара

X6. Кровавая Яма Фортуны

Занатар устроил в этом помещении гладиаторскую арену. Кровавая Яма также используется им, чтобы избавиться зрелищным способом от потерявших доверие подчиненных.

У арены следующие особенности:

- Пол магически освещенной круглой комнаты покрыт тонким слоем песка пропитанном кровью. Каменные подпорки, поддерживают куполообразный потолок высотой в 40 футов.
- Высотой в 10 футов трибуны из камня занимают северо-западную половину зала. Лестницы от трибуны ведут к другим помещениям логова, а подтрибунный туннель ведет на запад к тюремному блоку (зона X7).
- Ступени ведущие к юго-восточной стене заканчиваются в полукруглом алькове. Пол здесь на 5 футов выше пола арены, альков украшен каменными вазами с букетами из грибов Подземья и фиолетовыми гобеленами с символом Занатара. На дугообразной крыше установлен призрачный глазной стебелек (датчик наблюдения).
- В южной стене скрыта секретная дверь.

Если Занатар находится в другом месте, арена хоть и пуста, но находится под наблюдением (см. «Датчик наблюдения» ниже).

Когда Занатар находится здесь, он парит невидимый в юго-восточном алькове используя свое *кольцо невидимости*. На ступенях ведущих в альков стоят два дварфа: мажордом Занатара **Ахмаэрго** (см. приложение B), руководящий боями на арене и глава головорезов гильдии **Носка Ур'Грей** (см. приложение B), выпускающий бойцов на арену из зоны X7. Десять **бандитов** (люди) и пять **медвежатников** (все члены гильдии Занатара) глушат эль и сыпят оскорблениями с трибун в адрес бойцов, два **гоблина** разносят соленые крысиные кишки и пироги с мясом из кровопийц.

Присоединение к турниру. Когда персонажи появляются здесь во время боёв, они увидят **минотавра** сражающегося с израненной женщиной-полурослико́м, Самарой Прочные Кости (см. зона X7). Самара не желает умирать в бессмысленной драке и взывает о помощи. Если персонажи вмешиваются, зрители на арене в бешенстве от этого нападают на них. Если персонажи не делают попыток прекратить бой, Носка отправляет победителя обратно в зону X7, а Ахмаэрго призывает персонажей присоединиться к турниру. Если персонажи не хотят участвовать в турнире, Ахмаэрго избивает их до потери сознания и запирает в тюремном блоке, всё это происходит на глазах молчащего Занатара.

Правила проведения боёв представлены в конце главы (см. «Кровь и Удача»). Если персонаж присоединяется к турниру и выигрывает побеждая своих противников, Занатар достаточно впечатлен, чтобы предоставить группе аудиенцию, во время которой он пытается подчинить их себе (см. «Встреча с Занатаром»).

Датчик наблюдения. Спектральный глазной стебелек - это волшебный датчик, позволяющий ученику волшебника в зоне X16 наблюдать за этим помещением. Смотрите зону X2 для получения дополнительной информации.

Секретная Дверь. Потайная дверь в южной стене может быть обнаружена успешной проверкой Мудрости Сл 15 (Восприятие). Она ведет в зону X33.

X7. Тюремный Блок

Здесь находятся четыре камеры, разделенные решёткой. В прямоугольные железные двери встроены замки, ключи от которых находятся у Носки Ур'Грея. Вскрыть замок можно с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15. Выломать дверь камеры можно успешной проверкой Силы Сл 25 (Атлетика). В таблице "Обитатели Камер" перечислены находящиеся здесь заключенные.

Обитатели Камер

Камера	Заключенные
A	**Полуогр**-мужчина Гроз, **минотавр** Умпок, и **орог**-женщина Чарворл
B	Похищенные граждане Глубоководья: Ся Шунг (НД, женщина, Шу, человек, **бард**; см. приложение B), Клаудио Бензрек (ЗН, мужчина, Тетирец, человек, **дворянин**), и Артрайт Серый Сокол (ХН, мужчина, Иллусканец, **сорвиголова**; см. приложение B)
C	Женщина, **дроу**, Рэйлин Овриндар, разделенная со своим спутником и подчиненным, Зайбоном Кижальтом (см. зону X24)
D	Самара Прочные Кости, женщина, легконогий полурослик, **шпион** Жентарима союзников Мэншуна. Она хаотическо-злая мировоззрением и имеет следующие расовые черты: Маленький размер, скорость передвижения 25 футов, может перемещаться в площади занятой существом Среднего или Большого размера. У нее есть преимущество в спасбросках от испуганного состояния, и она говорит на Общем, Подземном и языке Полурослико́в.

X8. Коридор Статуй

Контролируемые гильдией Занатара различные области комплекса соединяются в этом 20-футовом в ширину, магически освещенном коридоре. В нём следующие особенности:

- Статуи гуманоидов выглядящие словно живые расставлены по всему коридору.
- При первом посещении этого места персонажами, между статуй кувыркается и танцует **глубинный гном** в шутовском наряде.

Клоун гном. Глубинный гном в пёстрых одеждах это Флаттерфут Зипвиггл, служащий Занатару шутом. У него с собой пакет, содержащий *пыль исчезновения*. Флаттерфут не знает, что бехолдер устал от него и планирует при следующей встрече превратить гнома в камень.

Флаттерфут знает особенности и планировку логова Занатара, расположение секретных дверей, кроме тех, что ведут в зону X36, а также где в данный момент находится бехолдер. Он с радостью предлагает себя в качестве проводника, если герои правильно ответят на следующую загадку:

Улыбка на устах меня сопровождает,
В кровавой бойне я обычно отдыхаю,
Я и лекарством быть могу отличным
И в то же время быть заразным
Так что же я?

Ответ на загадку Флаттерфута - " смех." Если персонажи дают неправильный ответ, гном посыпает себя *пылью исчезновения*, становится невидимым и убегает.

Реалистичные Статуи. Статуи - окаменевшие останки незваных гостей и членов Гильдии Занатара, превращенные бехолдером в камень. Всего здесь дюжина статуй: четыре человека, три гоблина, два дроу, дварф, полурослик и тифлинг.

Секретная дверь. Потайная дверь в зону X2 хорошо заметна из коридора. Она открывается поворотом каменной рукоятки рядом на стене.

X9. Казармы Гильдии

Магически освещенная комната имеет следующие особенности:

- Стены расписаны непристойными граффити на языках Дварфов, Гоблинов, Общем и Подземном.
- В передней части комнаты ветхий деревянный стол, окруженный пустыми бочками и бочонками, служащие табуретками. Пустые пивные кружки разбросаны по полу и столу.
- Дюжина паршивых двухъярусных коек расставлены в два ряда вдоль задней части комнаты.

Члены Гильдии Занатара. Если они не наблюдают за боями на арене (зона X6) или слушают Занатара в зале для аудиенций (зона X18), то здесь спят десять **бандитов** (все - люди), членов Гильдии Занатара. Они настолько пьяны, что в течение следующих нескольких часов могут очнуться, только если получат урон. Кроме того, пока они остаются в состоянии опьянения, то считаются отравленными.

X10. Жилище Носки

Лидер головорезов Занатара, **Носка Ур'Грей** (см. приложение B), если он не на арене (зона X6), находится в этой магически освещенной комнате. В помещении следующие особенности:

- Мраморная ванна на когтистых лапах установлена в середине комнаты, рядом с большой деревянной клеткой с **ржавильщиком**.
- Возле стен куча сломанных и ржавых шлемов, щитов и оружия.
- На крюках вбитых в заднюю стену висят три манекена из соломы и парусины нашпигованные множеством арбалетных болтов.

В роли питомца у Носки ржавильщик и он его кормит предметами из кучи поломанных шлемов, оружия и щитов. Манекены используются Ноской в качестве мишеней для стрельбы. Ванна, выступающая в роли кровати, набита соломой и облезлыми мехами.

Деревянная клетка. Дверь клетки закрывается на простую защелку. Ржавильщик не может никому причинить вреда, пока находится запертым внутри клетки.

Сокровище. Под кучей ржавого оружия спрятан деревянный сундук с личным запасом Носки: 37 зм, 151 см, 360 мм и четыре камня-кровавика (50 зм каждый).

X11. Собрание Ахмаэрго

У мажордома Занатара фетиш на минотавров и он соответственно украсил эту магически освещенную комнату:

- В северной части комнаты установлено чучело сердито смотрящего минотавра. Перед ним на деревянной подставке лежит большая секира.
- В центре, на прямоугольной каменной плите, миниатюрная модель вырезанного вручную каменного лабиринта (длина - 10 футов, ширина - 5 футов, высота - 3 фута).

Каменный Лабиринт. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет ауру магии вызова вокруг модели лабиринта. Существо, коснувшееся лабиринта, становится целью заклинания *лабиринт [maze]* (спасбросок Сл 15). После активации эффекта, заклинание перезаряжается до следующего рассвета.

Чучело минотавра. Когда кто-то, кроме Ахмаэрго, открывает дверь в южной части комнаты, из чучела минотавра наружу, сбрасывая с себя остатки кожи, выбирается его скелет, становясь оживленным **скелетом минотавра** и вооружается лежащей перед ним секирой. Он атакует всех злоумышленников и преследует сбегающих в зоны X8 или X12. Скелет минотавра подчиняется командам Ахмаэрго.

X12. Жилище Ахмаэрго

Магия, дающая свет в помещениях, здесь развеяна и комната погружена во мрак. Персонажи с источником света или темным зрением, могут разглядеть следующие особенности комнаты:

- Комната преобразована в лабиринт, его стены сделаны из сложенных ящиков сбитых между собой досками. Стены поднимаются на 20 футов и упираются в потолок.
- Пол усеян костями гуманоидов. (Ахмаэрго набрал костей в Подгорье и сложил их здесь в качестве жуткого украшения.)

Лабиринт тянется по всей комнате, за исключением 10-футовой квадратной области в юго-западном углу, где у Ахмаэрго установлены сделанная из черепов, костей, шкур и меха минотавров кровать и деревянный сундук.

Прохождение через лабиринт не сложно, но занимает время, к тому же Ахмаэрго установил на полпути растяжку. Идущий первым персонаж и ищущий ловушки, замечает растяжку успешной проверкой Мудрости Сл 12 (Восприятие). После обнаружения растяжку легко обезвредить или перешагнуть. Если ловушка срабатывает, стены лабиринта рушатся и каждое существо в разрушающемся лабиринте должно сделать спасбросок Ловкости Сл 12, получая от обломков 10 (3к6) дробящего урона при неудачном спасброске или половину при успешном.

Сокровище. В сундуке Ахмаэрго находится 121 зм в мешочке из сшитой плоти, резная малахитовая статуэтка минотавра (стоимостью 250 зм) и *зелье исцеления.*

X13. Мастерская Торвина

Двойные двери ведут в магически освещенную комнату со следующими особенностями:

- Торвин Две Бороды (см. приложение В), механик Занатара, строит посреди комнаты большое хитроумное сооружение. Рядом с ним парит **смотрящий**-альбинос (см. приложение В).
- На каменных столах в комнате разложены инструменты. (Здесь достаточно инструментов, чтобы собрать два набора инструментов каменщика, один набор инструментов кузнеца и два набора инструментов жестянщика.)
- Остальная меблировка - это раскладушка и поставленные друг на друга деревянные бочонки с дешевым пивом Змеева моча (сваренное в Порту Черепа).

Смотрящий-альбинос. Занатар создал во сне этого смотрящего и отправил его шпионить за Торвином, в преданности которого бехолдер начал сомневаться. Смотрящий вероломен по своей сущности. Персонаж волшебник успешной проверкой Харизмы Сл 11 (Убеждение) может сдружиться с ним и сделать его своим фамилиаром при помощи ритуала *найти фамилиара*. Когда смотрящий становится фамилиаром, его мировоззрение меняется в соответствии с мировоззрением его нового хозяина.

Торвин Две Бороды. Когда сооружение будет готово, то это изобретение Торвина позволит Занатару измельчать превращенных им в камень существ до состояния мелкого порошка, используемого для изготовления штукатурки. Измельчитель состоит из высокого бункера для камня с шлифовальными шестернями на дне и желоба из которого высыпается каменный порошок.

Измельчитель - это нежно любимый проект Торвина, позволяющий ему слоняться по логову Занатара и собирать информацию, которую он продает Арфистам. (Причитаемые за неё Торвину от фракции монеты идут в банк, подальше от любопытных глаз бехолдера.) Когда один или несколько персонажей при разговоре с ним утверждают, что они Арфисты, Торвин расстроенно кивает им на смотрящего-альбиноса потому что они рискуют разоблачить его как шпиона. Если персонажи сдружатся со смотрящим и пообещают уйти, Торвин правдиво ответит на три вопроса. Он никогда не был в покоях Ахмаэрго (зоны X11 и X12), но хорошо знает остальную часть логова.

Если персонажи ищут способ помешать операциям Занатара, Торвин предлагает надавить на советника бехолдера Нарла Зибриндаса (см. зону X18). чтобы он отдал им запасы *дымового пороха*, тайно доставленные ему в подземелье. Торвин также расскажет, где нужно установить бочонки с порохом, чтобы нанести наибольший ущерб (см. "Уничтожение Логова").

X14. Тайный Коридор

Магически освещенный коридор скрыт за секретными дверями. Он огибает зал для аудиенций (зона X18) и плавно спускается вниз на восток. Для нахождения любой из секретных дверей требуется успешная проверка Мудрости Сл 15 (Восприятие).

X15. Лестница в Лабиринт

Стоящие на верхних ступенях этой магически освещенной лестницы персонажи слышат доносящиеся снизу громкие распевания и хриплый смех. Лестница спускается на 20 футов в зону X28.

X16. Пост Охраны «Паноптикус»

В помещении следующие особенности:

- Пять наголо бритых щитовых дварфов с вытатуированным на черепах фиолетовым глазом, сидят по краям светящегося круга в полу. Глаза дварфов закрыты, но они осознают что происходит вокруг.
- Из потолка, прямо над кругом, выпирает привлекающий внимание большой бронзовый "колокол", похожий по форме на отверстие трубы.
- В задней части помещения, в выемке стены потайная дверь, ведущая в зону X17.

Дварфы. Пять татуированных дварфов управляют магической системой наблюдения Занатара «Паноптикус». Они сражаются только в целях самообороны и являются **учениками волшебника** (см. приложение B), со следующими изменениями:

- Они нейтральны мировоззрением.
- Имеют следующие расовые черты: Скорость движения 25 футов, преимущество в спасбросках против яда и сопротивлении урону от яда. Темное зрение до 60 футов и говорят на языке Дварфов и Общем.
- Иллитид Нихилур хирургическим и ментальным путём изменил дварфов таким образом, что они бодрствуют даже во сне из-за того что в любое время половина их мозга отдыхает.

Звукоусиливающий колокол. Бронзовый колокол соединяется с трубой, проходящей сквозь камень в соседний зал (зона X 18). Колокол усиливает произнесенные под ним звуки и передает эти звуки в зал для аудиенций.

Круг наблюдения. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет ауру магии прорицания вокруг круга, которую дварфы используют для наблюдения за другими местами внутри подземелья: вестибюль (зона X2), арена (зона X6), палата безумцев (зона X23), зал отдыха (зона X28) и коридор от ведущей вниз лестницы (зона X32). За каждым местом наблюдает по одному дварфу и о происходящем передаётся через бронзовый колокол. Круг наблюдения не будет функционировать ни с кем другим кроме этих дварфов. Он подавляется *преградой магии [antimagic field]* или может быть рассеян (Сл 17). Когда круг перестает существовать, призрачные глазные стебельки-датчики в вышеупомянутых местах исчезают.

Секретная Дверь. Потайная дверь обнаруживается успешной проверкой Мудрости Сл 15 (Восприятие). При нажатии на скрытый в полу рычаг, дверь поворачивается внутрь.

X17. Променад

Колонны с вырезанными на них глазами следуют друг за другом по плавно изгибающему залу, и эти глаза, кажется, следят за проходящими мимо них существами. Однако, это не магический эффект, а оптическая иллюзия.

Мажордом. Если он не на арене с Занатаром (зона X6), **Ахмаэрго** (см. приложение В) проводит рутинный обход подземелья. Персонажи услышат эхо шагов приближающегося к ним дварфа. Когда он заметит превосходящих его в численности злоумышленников, Ахмаэрго отступает в зону X22, спускается вниз, и набрав подкрепление в зоне X28, возглавляет поисковую группу по захвату нарушителей. Если же он видит только одного злоумышленника, то достаёт свой топор и атакует.

Секретная Дверь. В северном конце променада на фреске изображено лишённое листьев дерево, в ветки которого вставлены глаза без век. Нажатие на определенный глаз заставляет дверную секцию стены открыться в зону X16. Персонажи могут найти потайную дверь и переключатель успешной проверкой Мудрости Сл 15 (Восприятие).

X18. Зал для Аудиенций

Тут, под 40-футовым куполом, Занатар принимает посетителей и произносит речи перед своими приспешниками. Персонажи, замеченные датчиками наблюдения в любом месте подземного комплекса, не станут сюрпризом для находящихся здесь существ. Магически освещенный зал имеет следующие особенности:

- Пол облицован по кругу черным мрамором и украшен золотой мозаикой с символом Занатара.
- На потолке бронзовая колоколообразная выпуклость. (Это приспособление является другим концом усилителя звука, описанного в зоне X16.)
- Вдоль изогнутых стен стоят дюжины реалистичных статуй (останки бросивших вызов бехолдеру людей, дроу, дварфов, гоблиноидов и кобольдов).
- В полу спрятан секретный люк.

Находясь в этом помещении, Занатар использует свое *кольцо невидимости*, чтобы быть невидимым и бонусным действием активирует или деактивирует психоделические отображения магических, размером с человеческое глазное яблоко каждое, огней. Свет наполняет 10-футовый куб в середине комнаты и бехолдер обрабатывает свой голос так, что он, кажется, исходит из этого куба. Любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости Сл 13 (Проницательность) поймёт, что отображение в кубе не является источником голоса.

Если бехолдер находится здесь, он используя световые отображения произносит несвязную, самовозвеличивающую речь группе, никогда не видевших его истинную форму, льстивых подчиненных из десяти людей **бандитов** и двух **дуэргаров**. Они поднимают кружки с пивом Змеева моча (дешевое пойло из Порта Черепа) и произносят тосты во славу Занатара всякий раз, когда бехолдер хвалит сам себя. Коварный советник Занатара **дроу-маг** Нарл Зибриндас (см. приложение Б), стоит слабо хлопая в ладоши перед открытой дверью в зону X19. Рядом с Нарлом парит его телохранитель - **грелл**. В том случае, когда Занатар был предупрежден о находящихся рядом персонажах, он завершает свою речь и предоставляет им аудиенцию; см. "Встреча с Занатаром", для получения дополнительной информации.

Когда Занатар находится где-то в другом месте, то в этом помещении только Нарл и его грелл. Нарл попытается подбить авантюристов на открытое столкновение с бехолдером. Если он будет ранен, то сбегает через люк в полу и отступает в зону X35, при этом грелл прикрывает его побег.

При наличии в группе членов Бреган Д'Эрт и Нарл их опознает, то он даст им свой флакон с ядом-глазоцапом, чтобы они могли им ослепить Занатара. Грелл, заметив этот акт предательства, нападает на Нарла.

Секретный люк. Потайной люк в полу обнаруживается успешной проверкой Мудрости Сл 15 (Восприятие). Его можно поднять пройдя проверку Силы Сл 12 (Атлетика), под ним ведущая в зону X29 деревянная лестница.

X19. Убежище Занатара

Магически освещенное помещение с 30-ти футовым в высоту плоским потолком имеет следующие особенности:

- Блестящие фиолетовые крупинки плавают в воздухе аналогично туману. Успешная проверка Интеллекта Сл 12 (Природа) укажет, что это споры Подземья.
- На самом видном месте в помещении находится диаметром в 20 футов наполненный водой аквариум, с небольшим коралловым рифом, миниатюрным парусником потерпевшим кораблекрушение и лежащим на дне сундуком с сокровищами.
- На пьедестале рядом с большой чашой установлен аквариум меньшего размера диаметром в 3 фута. Дварф, с нашитыми на тюбетейку глазными стебельками, кормит золотую рыбку размером с форель, плавающую кругами в маленьком аквариуме.
- Серебряное зеркало диаметром в 10 футов с выгравированным по раме буквами встроено в западную стену.
- В восточной части на высоте 10 футов над полом начинается туннель, плавно поднимающийся к зоне X21. (предназначен для побега Занатара.)

Если Занатар (см. приложение В) находится здесь, он оставаясь невидимым нежно разговаривает с рыбкой, пока дварф Отт Стальные Пальцы её кормит.

Перепуганные Нэт, Дженкс и Сквидли во время праздника Нашествия Троллей

Дварф хранитель рыбки. Отт Стальные Пальцы (см. приложение В) - хранитель рыбки Занатара. Когда бехолдера здесь нет и он увидит незваных гостей, Отт выхватывает кинжал и заикаясь, бормочет: "Вам нельзя здесь находиться! Убирайтесь, или я позову босса!" Отт не может телепатически общаться с Занатаром, но он думает иначе и закрывая глаза отчаянно просит Занатара вернуться в свое убежище и уничтожить незваных гостей.

Аквариумы. Нежно любимая золотая рыбка Занатара - Силгар, единственное существо, которое бехолдер любит так же сильно, как и себя. На самом деле, за прошедшие годы было много Силгаров, но Отт наловчился вовремя делать замену, прежде чем Занатар поймет, что его любимый питомец умер.

Большой аквариум для Силгара весит около 6000 фунтов, а сундук с сокровищами на его дне настоящий (см. "Сокровище" ниже). Маленький аквариум весит 60 фунтов и используется для кормления. Занатар при помощи луча телекинеза, переносит Силгара из одного аквариума в другой.

Зеркало. Буквы на раме зеркала составляют слово "Хоблоб." Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* укажет ауру магии прорицания вокруг зеркала. Если сказать "Хоблоб "в пределах 10 футов от зеркала, то его отражающая поверхность превращается в датчик наблюдения, показывая Старый Магазин Хоблоба и улицу перед ним глазами висящего в витрине магазина чучела бехолдера (см." Старый Магазин Хоблоба").

Споры. Фиолетовые споры пропитаны *фаэрзессом*, магическим излучением Подземья. Существо, заканчивающее свой ход в этом помещении, должно преуспеть в спасброске Сл 13 Телосложения или пострадать от случайного эффекта кратковременного безумия, определяемым броском по таблице Кратковременное Безумие в главе 8 *Руководства Мастера*. Если не дышать там где находятся споры, то этого эффекта можно избежать. Как только эффект безумия закончится, существо становится невосприимчивым к находящимся в этом помещении спорам.

Сокровище. Сундук с сокровищами не заперт и в нём находятся тридцать драгоценных камней стоимостью по 100 зм каждый. Если *Камень Голорра* у Занатара, то артефакт тоже лежит здесь.

X20. Обнулятор Снов

В этом помещении следующие особенности:

- В 10 футах над полом внутри кристаллической решётки парит пульсирующий разными цветами света шар диаметром в 6 футов.
- Рядом с ним, на полу лежит грязный соломенный тюфяк. (Хранитель рыбки Отт Стальные Пальцы, использует тюфяк в качестве кровати.)

Обнулятор снов. Занатар нанял волшебника, построившего устройство предотвращающее случайное появление другого бехолдера. Шарообразный "разрушитель снов" магическим образом будит Занатара, когда ему начинают сниться другие бехолдеры. Если на шар наложить заклинание *рассеивания магии [dispel magic]* или он будет накрыт *преградой магии [antimagic field]* или подобным эффектом, то устройство падает на пол и разбивается на миллионы частей.

Подмена Иллитидов

Иллитид Нихилур устроил в логове Занатара свое собственное логово (зоны с X23 по X26). Если Нихилур был ранее в приключении убит, замените его иллитидом по имени Курр'зарг.

Курр'Зарга прислали из колонии иллитидов в Подгорье, с целью подвергнуть Занатара магическому процессу цереморфозу, для превращения бехолдера в своего раба. Курр'зарг ждет возможности имплантировать головастика, в тот момент когда Занатар будет отдыхать в одиночестве. Иллитид не хочет, чтобы авантюристы усложнили или разрушили его блестящий, тщательно скрываемый, план и предлагает помощь персонажам, если они не будут причинять ему и бехолдеру вреда.

X21. Запасной Выход

В северном конце плавно спускающегося к зоне X19 туннеля, в полу находится круглый камень-пробка, закрывающий отверстие в потолке ниже проложенного коридора. Своим телекинетическим лучом Занатар может поднять пробку и проплыть через достаточно большой для его размеров, ведущий вниз проход. Персонаж может поднять камень-пробку успешной проверкой Силы Сл 19 (Атлетика).

X22. Пункт Прибытия

Любое существо, использовавшее правильный ключ, проходит через магический портал в зоне Q11 Убежища Гильдии Занатара (см. главу 1) и появляется здесь, между каменными колоннами.
Винтовая лестница в юго-западном углу спускается на 20 футов в зону X32.

X23. Палата Безумцев

В этом большом зале следующие особенности:

- Шесть **куо-тоа** и **куо-тоа кнут** охраняют зал. Они, толкаясь возле железной решетки в юго-восточном углу, отрывают куски плоти с костей недавно убитого дварфа.

- В середине зала из потолка торчит призрачный глазной стебелек.
- Пол усеян костями и покрыт тонким слоем липкой, полупрозрачной слизи.

Куо-Тоа. Обезумевшие существа находятся под контролем иллитида в зоне X24 и подчиняются в меру своих возможностей его телепатическим приказам. Когда куо-тоа обнаруживают злоумышленников, они кричат, предупреждая своего хозяина-иллитида: "Уууууп! Уууууп!" - и потом бросаются в бой.

Опускающая решетка. Решетка перекрывающая проход в зону X24 может быть поднята успешной проверкой Силы Сл 22 (Атлетика) или при помощи заклинания *открывание [knock]* или подобной магией. Рычаг для поднятия решетки находится в зоне X24.

Датчик наблюдения. Призрачный глазной стебелек - это магический датчик, позволяющий одному из учеников волшебника в зоне X16 наблюдать за этим помещением. Смотрите зону X2 для получения дополнительной информации.

Липкая слизь. Покрытый слизью пол - труднопроходимая местность для всех существ, кроме куо-тоа и других существ с чертой Скользкий, а также летающих существ.

X24. Допросная

Решетка отделяет комнату от зоны X23, рычаг для ее подъема и опускания установлен на северной стене. Персонажи, заглядывающие сюда через решетку, видят следующее:

- Посередине комнаты на каменной плите площадью 10 футов и высотой в 1 фут установлен забрызганный кровью каменный стул. К его подлокотникам прикручены железные наручники.
- На стуле сидит в ошеломленном состоянии одетый в кольчугу безоружный мужчина-**дроу**. Он пытается освободиться из своих пут, но не добился в этом прогресса.

Дроу пленник. Дроу, Зайбон Кижальт, был схвачен в Порту Черепа и доставлен сюда для допроса. Его хозяйка, Рэйлин Овриндар, также была схвачена и заключена в зоне X7. Зайбон хочет освободить ее и сбежать в Подгорье, где у дома Ауриндар есть свой форпост.

Ключи от кандалов находятся у Нихилура. Для вскрытия каждого из наручников персонаж должен воспользоваться воровскими инструментами и пройти проверку Ловкости Сл 15, или скованное на стуле существо может выскользнуть из наручников успешной проверкой Ловкости Сл 25 (Ловкость Рук).

Иллитид телепатически допросил Зайбона и узнал о планирующем заговоре дома Ауриндар по захвату Порта Черепа, а также о растущей напряженности между домами дроу Ауриндар и Фрет. Он готовится внедрить пожирателя интеллекта в череп Зайбона, и использовать его для срыва плана дроу и разжигания войны между этими домами. (Будь Зайбон менее полезен, иллитид извлек бы его мозг для создания пожирателя интеллекта.) Зайбон ничего не знает о ожидающей его судьбе.

Иллитид. Если персонажи еще не встречались с Нихилуром, иллитид выходит из зоны X26 с **пожирателем интеллекта** в руках и прерывает их взаимодействие с Зайбоном. Если Зайбон освободился, он старается держаться как можно дальше от иллитида и его "любимца". Нихилур не преследует сбежавших, предполагая, что далеко им уйти всё равно не удастся.

X25. Пища для Ума

Магически освещенная комната имеет следующие особенности:

- В комнате пахнет кровавой бойней и смертью.
- Три деревянных стола расположенных из угла в угол, образуют треугольник в середине помещения. Пол вокруг них залит кровью.
- На двух столах, привязанные кожаными ремнями, находятся два человека (**обыватели**), одетые как бездомные. Один выглядит мертвым, а другой бормочет как сумасшедший. Третий стол пуст, за исключением пятна липкой крови на одном из его краёв.

Несчастливое угощение. Гильдия Занатара отлавливает бездомных жителей Глубоководья и доставляет их сюда в качестве питания для Нихилура. Пожрав их мозг, иллитид отдает их трупы на съедение своим рабам куо-тоа.

У двоих мужчин, замочника Скарна Зарфула и носильщика Холмана Эбберека, недавно прямо на глазах высосали мозг у дварфа. Скарн ошеломлен и от шока потерял сознание, а Холман тронулся умом. Заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* или подобная магия восстановит здравомыслие этих людей. Мужчины были доставлены сюда по отдельности и с капюшонами на головах, поэтому они ничего не знают о планировке подземелья или его обитателях (кроме иллитида). Если их рассудок будет восстановлен, они с радостью вернутся к своим семьям в Глубоководье.

X26. Бассейн Порождения Пожирателей

В помещении следующие особенности:

- В центре помещения круглый, диаметром в 10 футов бассейн с глубиной в 2 фута со светящимся зеленым раствором. В растворе плавают четыре **пожирателя интеллекта**.

- Если **иллитид** Нихилур (см. приложение В) не был встречен и побежден в каком-либо другом месте, то он стоит в бассейне вместе с пожирателями интеллекта.
- К стенам прикреплены ржавые кандалы. (Здесь приковывают будущих носителей пожирателей интеллекта.)

Раствор - магическое вещество, излучающее под воздействием заклинания *обнаружить магию [detect magic]* ауру преобразования. Нихилур использует раствор для превращения мозга гуманоида в пожирателя интеллекта. Процесс далек от совершенства. Практически 90 процентов мозгов положенных в раствор сгнивают и разлагаются, и лишь оставшиеся 10 процентов трансформируются в пожирателей после маринования в нём в течении 1к4 + 1 дней.

Здесь Нихилур и его пожиратели интеллекта примут бой. Если персонажи убегают, иллитид пошлет за ними пожирателей интеллекта за ними, а сам останется в этом помещении.

X27. Тюрьма

Иллитид Нихилур держит в тюрьме потенциальных носителей для своего выводка пожирателей интеллекта. Взятые в плен персонажи тоже могут оказаться здесь, пока их не превратят в носителей. В помещении следующие особенности:

- Восемь камер с запертыми железными дверями, некоторые камеры разделены железными решетками.
- Здесь несут стражу три **куо-тоа кнута** и они атакуют, кроме Нихилура, любое входящее существо, включая других куо-тоа. У одного из кнутов находятся на кольце ключи от дверей камер.
- Между двух камер по восточной стене на покрытом слизью гипсовом пьедестале стоит фигура таинственного существа высотой в 1 фут.

Камеры. Не находящийся в камере персонаж может вскрыть дверной замок используя воровские инструменты с успешной проверкой Ловкости Сл 20. В камерах нет никакой мебели, есть только вонючий ночной горшок.

В западную камеру по северной стене заключен капитан Городского Дозора Хьюстус Стейджет, с которым персонажи уже встречались (см. "Прибытие Городского Дозора"). Он был похищен во время дежурства и брошен сюда без доспехов и оружия. Если Хьюстус по какой-либо причине ранее погиб, замените его офицером Дозора Крессой Галаварко (ЗД, женщина, Тетирианка, **ветеран**, без доспехов и оружия). Кто бы здесь ни был, его ждёт свидание с пожирателем интеллекта.

Фигура божества. На пьедестале установлена грубо вылепленная из глины статуэтка существа с головой как акулы-молота, обнаженной мужской грудью, торчащими из плеч крыльями дракона и щупальцами осьминога вместо ног. Её вылепили куо-тоа и представляет она их божество - Гаршуга.

X28. Зал Отдыха

Помещение, стилизованное под таверну, наполнено оглушительно громкими песнями, смехом и болтовнёй:

- Десять **бандитов** (все люди, члены гильдии Занатара) сидят за двумя стоящими на подпорках столами, пьют пиво Змеева моча, курят трубки, хлопают в ладоши и топают ногами, а два **гоблина** с ночными горшками на головах танцуют и поют на третьем столе.
- Если Носка Ур'грей (см. приложение В) не на арене с Занатаром (зона X6), то он веселится и пьет здесь вместе с остальными.
- Вдоль восточной стены на деревянной стойке стоят пять больших бочонков с пивом с вбитыми кранами. С потолка над бочками торчит призрачный глазной стебелек (датчик наблюдения).

Члены гильдии Занатара. Злодеи празднуют захват капитана Городского Дозора (см. зона X27). Подслушивающие их персонажи, услышат, как один из членов гильдии говорит: "Мы взяли в плен не кого-нибудь, а самого капитана Дозора! Ахмаэрго говорит, что босс счастливее розового флумфа, что бы это ни значило. Сегодня бесплатно пиво! Завтра - золото и слава!" После этих слов следуют громкие одобрительные выкрики.

Гоблины. Гоблины, Лулз и Велликс, обслуживают размечтавшихся о победах бандитов. Если вспыхивает драка, то они прячутся под столом и сдаются на милость партии, в случае победы персонажей.

Датчик наблюдения. Призрачный глазной стебелек - это магический датчик, позволяющий одному из учеников волшебника в зоне X16 наблюдать за этим помещением. См зону X2 для получения дополнительной информации.

X29. Люк

Поднимающиеся вверх ступени приводят на площадку с трапом, ведущим к каменному люку в потолке. Открыть люк, ведущий в зону X18, можно успешной проверки Силы Сл 12 (Атлетика).

X30. Изысканная Кухня Занатара

В коридоре ведущем на кухню витают восхитительные ароматы купажа редких специй, пикантного мяса и свежайших трав. На кухне следующие особенности:

- Семь **кобольдов** в белых шляпах носятся между прочными столами, лихорадочно готовят еду для Занатара раскладывая её по серебряным тарелкам.

- Двое **смотрящих** (см. приложение В), порожденные снами Занатара, присматривают за кобольдами и при помощи своих лучей телекинеза осуществляют доставку приготовленных блюд.
- У восточной стены стоят две железные печки, между ними изящный стеллаж для специй.

Когда дело доходит до питания, Занатар предпочитает лучшую кухню Побережья Мечей, предпочитая здоровую диету из грибов вместо сырого мяса. Все блюда, приготовленные здесь, предназначены только для Занатара.

Смотрящие атакуют появившихся здесь посторонних, а кобольды сбегают самым легким путём.

Наборы специй. На стеллаже находятся тридцать бутылочек с редкими специями стоимостью 10 зм каждая.

X31. Общая Кухня

В коридоре висит черный дым от подгорелого мяса и хлеба. Магически освещенное помещение имеет следующие особенности:

- Изможденный полурослик, мужчина, отчаянно пытается одновременно приготовить мясо, месить тесто, тушить соусы и смешивать специи.
- У южной стены стоит железная печь, а кухонная утварь свисает с крючков в пределах досягаемости полурослика.

Повар полурослик. Когда полурослик замечает персонажей, на его лице появляется улыбка облегчения. "Ну наконец-то!" - выкрикивает он. "Я уже дней десять верчусь тут без перерыва. Не забудьте помешивать соусы один раз в пять минут." После чего отдаёт персонажам свой фартук, ошибочно принимая их за обслуживающий кухню персонал.

Бепис Мёдовар - торговец медом, похищенный месяц назад из своего дома в Торговом Округе. Гильдия Занатара требовала за него выкуп, но его родственники, похоже, либо не смогли, либо решили вовсе не платить. (По правде говоря, его паршивые родственнички уничтожили записку с требованием выкупа и сказали жене и детям Беписа, что он ушёл в другую семью.) Ахмаэрго заставил его работать поваром, угрожая время от времени, если не будет справляться, отдать иллитиду Нихилуру.

Бепис - сильный сердцем полурослик, **обыватель**, со следующими изменениями:

- Бепис - законно добрый.
- Он маленького размера и у него 3 (1к6) очков здоровья.
- Он обладает следующими расовыми чертами: У него преимущество на спасброски против испуганного состояния, скорость передвижения 25 футов и он может перемещаться в пространстве занятым существами Среднего или больше размеров. Он говорит на Общем и языке Полурослико в.

X32. Лестница и Датчик Наблюдения

Закрученная спиралью лестница ведет в зону X22, перед ступенями в потолке коридора торчит призрачный глазной стебелек. Это магический датчик, позволяющий одному из учеников волшебника в зоне X16 наблюдать за коридором (см. зону X2 для получения дополнительной информации).

X33. Склеп Предыдущих Занатаров

В помещении следующие особенности:

- В кристаллических цилиндрах с бальзамирующей жидкостью, высотой от пола до потолка, висят четыре мертвых бехолдера. Изнутри цилиндры подсвечиваются магическими огнями.
- В девяти неглубоких нишах стены росписаны изображениями бехолдеров. В каждой нише на зеленом мраморном постаменте находится медная урна в виде бехолдера. Крышки каждой из урн отлиты в виде десяти глазных стебельков. (В задней части западной ниши северной стены находится секретная дверь.)
- Западная стена украшена барельефом, изображающей хмурого бехолдера в окружении двух волшебников в капюшонах. Под капюшоном каждого из волшебников виден один сверкающий глаз.

Занатар (см. приложение В), если он здесь, мрачно смотрит на могилы предыдущих Занатаров.

Урны бехолдеров. В медных урнах находится прах дезинтегрированных бехолдеров. Если его вытряхнуть из урны, то на несколько секунд пепел соединяется в расплывчатую форму парящего бехолдера, шумно взрыкивает, после чего распадается и опадает на пол.

Кристальные гробницы. У каждого кристаллического цилиндра КД 10, 15 очков прочности, устойчивость к рубящему и колющему урону, и уязвимость к дробящему урону. Жидкость из разбитого цилиндра выливается на пол, в эту лужу приземляется с влажным хлопком мертвый бехолдер и из него вылетают 1к4 крохотных **газовых спор** вырастающих до своих полных размеров за 30 дней. Любой персонаж, зараженный газовыми спорами, до своего исцеления получит следующие случайные воспоминания: "Я ненавижу других бехолдеров. Если я вижу бехолдера, я должен попытаться его уничтожить."

Секретная Дверь. Потайная дверь, ведущая в зону X6, обнаруживается успешной проверкой Мудрости Сл 15 (Восприятие).

Настенный барельеф. Любой персонаж, изучающий барельеф на западной стене и преуспевший в проверке Мудрости Сл 12 (Восприятие), заметит, что на глаз каждого из волшебников можно нажать. Когда персонаж нажимает на

любой из этих глаз или использует для нажатия объект или заклинание, изображенный на барельефе бехолдер выстреливает в него зеленым лучом, от попадания которого персонаж может уклониться успешным спасброском Ловкости Сл 16. При попадании лучом, персонаж дезинтегрируется, но это оптический обман - на самом деле он телепортируется в зоны X34a или X34b, в зависимости от того, на какой глаз он нажал. После нажатия механизм блокируется в течение 1 часа и не может быть нажат снова до тех пор, пока не истечет указанное время. Персонаж может сбросить блокировку с помощью воровских инструментов и сделав успешную проверку Ловкости Сл 20.

X34. Гробницы Магов

Склепы были построены для захоронения останков двух волшебников, живших в этом подземном комплексе задолго до того, как его захватил Занатар. Однако похоронен здесь только один волшебник, участь же другого неизвестна. Обе гробницы окружены твердым камнем и ярко освещены заклинанием *вечный огонь [continual flame]*, наложенным на настенные светильники.

X34a. В середине гробницы покоится позолоченный мраморный саркофаг, крышка которого вырезана в виде длинноволосого человека-волшебника, облаченного в мантию украшенную закрытыми глазами. Саркофаг нельзя вскрыть или повредить, но если в гробнице произнести заклинание, глаза в мантии на крышке сразу же открываются - жуткий, но безвредный эффект - и крышка медленно поднимается в воздух, открывая содержимое саркофага: высушенная, безжизненная мумия в *очках очарования*. Через 1 минуту глаза закрываются и крышка медленно опускается вниз, запечатывая саркофаг, пока в гробнице не будет произнесено другое заклинание.

Персонаж, одевший *очки очарования* с синими линзами может увидеть на западной стене гробницы синюю металлическую плитку в форме четырехконечной звезды. В противном случае плитка невидима, но её можно найти с помощью тактильного поиска и успешной проверкой Мудрости Сл 17 (Восприятие). Когда существо коснется плитки, все существа в гробнице мгновенно телепортируются на арену (зона X6).

X34b. Эта гробница пуста, за исключением невидимой синей металлической плитки на западной стене. Она функционирует так же, как и в зоне X34a.

X35. Кабинет Нарла Зибриндаса

Заклинания *вечного огня*, когда-то освещавшие комнату, были развеяны. Чтобы видеть в этом помещении, персонажам нужны источники света или обладать тёмным зрением. В помещении следующие особенности:

- У северной стены стоят два открытых ящика.
- В юго-западном углу каменный письменный стол. Кресло позади стола вырезано в виде паука.
- Голые каменные книжные полки по восточной стене.

Ящики. В одном ящике пятьдесят кукол с чучелом бехолдера. В другом тридцать ониксовых призов (стоимостью 25 зм каждый), изображающих улыбающегося бехолдера с протянутыми к нему руками. Куклы и призы вручаются победителям боевых турниров Занатара.

Письменный стол. В кресле за столом есть секретный отсек под левым подлокотником, его можно обнаружить и открыть успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие). В крошечном отсеке лежит маленький черный ключ, который открывает оба ящика письменного стола. Персонаж также может вскрыть замки стола при помощи воровских инструментов и успешной проверкой Ловкости Сл 17.

В первом ящике лежит книга заклинаний Нарла, твёрдая книга переплетенная в черную кожу и затянутая паутиной. Она содержит все заклинания приготовленные Нарлом, плюс заклинание *послание [sending]*.

Во втором ящике лежит *сумка хранения*, принадлежащая Джарлаксу Бэнру. Нарл одолжил у него магический предмет для контрабанды бочонков с *дымовым порохом* в логово Занатара (см. зону X36).

Секретные двери. Каменная книжная полка в юго-восточном углу поворачивается на стене, открывая тайный проход, изгибающийся к северу. Персонаж может обнаружить секретную дверь успешной проверкой Мудрости Сл 15 (Восприятие) или просто взявшись за книжную полку.

Вторая секретная дверь в конце изгибающего тайного прохода обнаруживается без проверок; она открывается, приводя в темное и пыльное помещение (зона X36).

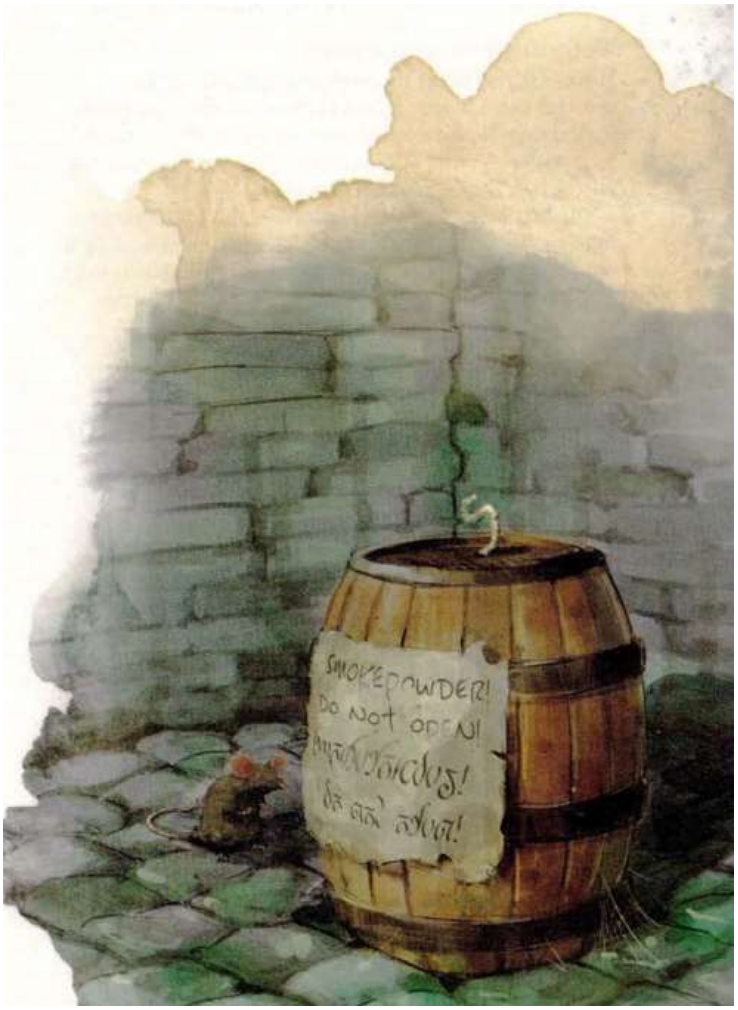
X36. Тайная Комната

Здесь следующие особенности:

- Комната не освещена и полна пыли и паутины.
- В середине аккуратно составлены двадцать бочонков с *дымовым порохом*. На каждом бумажная этикетка, на которой написано на Общем и языке Эльфов: «ДЫМОВОЙ ПОРОХ! НЕ ОТКРЫВАТЬ!».

Ни верные подчиненные Занатара, ни он сам не знают о существовании комнаты. Когда Нарл её обнаружил, он попросил чтобы соседнее с ней помещение (зона X35) оборудовали под его кабинет, для того чтобы никто не знал о её существовании. Единственный, кто знает про неё - Торвин Две Бороды, главный механик Занатара, но он не склонен ставить в известность Занатара о ней.

Бочонки. Каждый бочонок имеет запал и содержит 5 фунтов *дымового пороха* (см. приложение А). Чтобы разрушить логово Занатара, в каждой слабоустойчивой зоне нужно расположить по крайней мере два бочонка (см. "Уничтожение Логова").



ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ

Вы можете использовать одно или оба из следующих событий, если персонажи заинтересовались логовом Занатара или пытаются помешать агентам Занатара в Глубоководье.

КРОВЬ И УДАЧА

Бехолдер проводит гладиаторские турниры всякий раз, когда ему нужно немного насилия, чтобы скрасить свой день. Победители турнира получают трофеи, втихаря на результаты делаются ставки.

В отдельном турнире участвуют двенадцати бойцов и он состоит из трех боев с короткими перерывами между ними. К дисквалификации бойца приводит несоблюдение следующих правил:

- Все участники турнира должны находиться в зоне X7, пока они не будут вызваны в зону X6 для сражения.
- Во время боя ни один из бойцов не может покинуть арену или атаковать кого-либо, кто не является бойцом на турнире.

Структура Турнира

Из двенадцати бойцов Носка Ур'грей составляет четыре команды по три участника в каждой. Чтобы сделать бои интересными, Носка старается выровнять силы команд. В одной команде могут быть только игровые персонажи, только НПС или любая из двух комбинация.

В первом бою в яме команда 1 противостоит команде 2. Во втором бою команда 3 против команды 4. В третьем, финальном бою команды-победители двух предыдущих боев выходят друг против друга. Бой заканчивается, если все бойцы в одной команде дисквалифицированы, недееспособны или убиты.

Победителям Турнира

Каждый член команды-победителя, выживший в финальном бою, получает мягкую куклу Занатара с кармашком во рту, в котором находится драгоценный камень на 100 зм и ониксовым призом в виде улыбающегося бехолдера с протянутыми к нему руками (стоимостью 25 зм).

Ставки

Зрители любят делать ставки на свои команды-фавориты. Максимальная ставка составляет 10 зм. Персонаж, сделавший ставку на выигравшую турнир команду, получит выигрыш равный пятикратной ставке.

ПОБОИЩЕ НА ПРАЗДНИКЕ

Нашествие Троллей - веселый весенний праздник для большинства обитателей Глубоководья, включая Занатара, но в этом году бехолдер запланировал во время праздника жестокий поворот событий.

Гильдия Занатара недавно взяла в плен в Подгорье несколько троллей. На троллей одели шлема без глазных прорезей и заковали в кандалы с прикованными цепями к их лодыжками железными шарами. Их собираются выпустить на волю в разных районах города во время праздника Нашествия Троллей. Когда персонажи случайно натыкаются на место происшествия, прочитайте:

Дети в масках троллей бегают сквозь туман и морось, стучатся в двери и останавливают взрослых на улицах. Те, кому мало засахаренных яблок, палочек из соленого мяса и других лакомств, учиняют всевозможные пакости. Сварливой старухе швырнули в лицо крысу. У дюжего дварфа украли курительную трубку.

Небольшая толпа зевак собралась вокруг сплетенного из прутьев чучела тролля высотой в десять футов, притопывая ногами, пока двое молодых парней изо всех сил пытаются поджечь подобие тролля пылающими факелами.

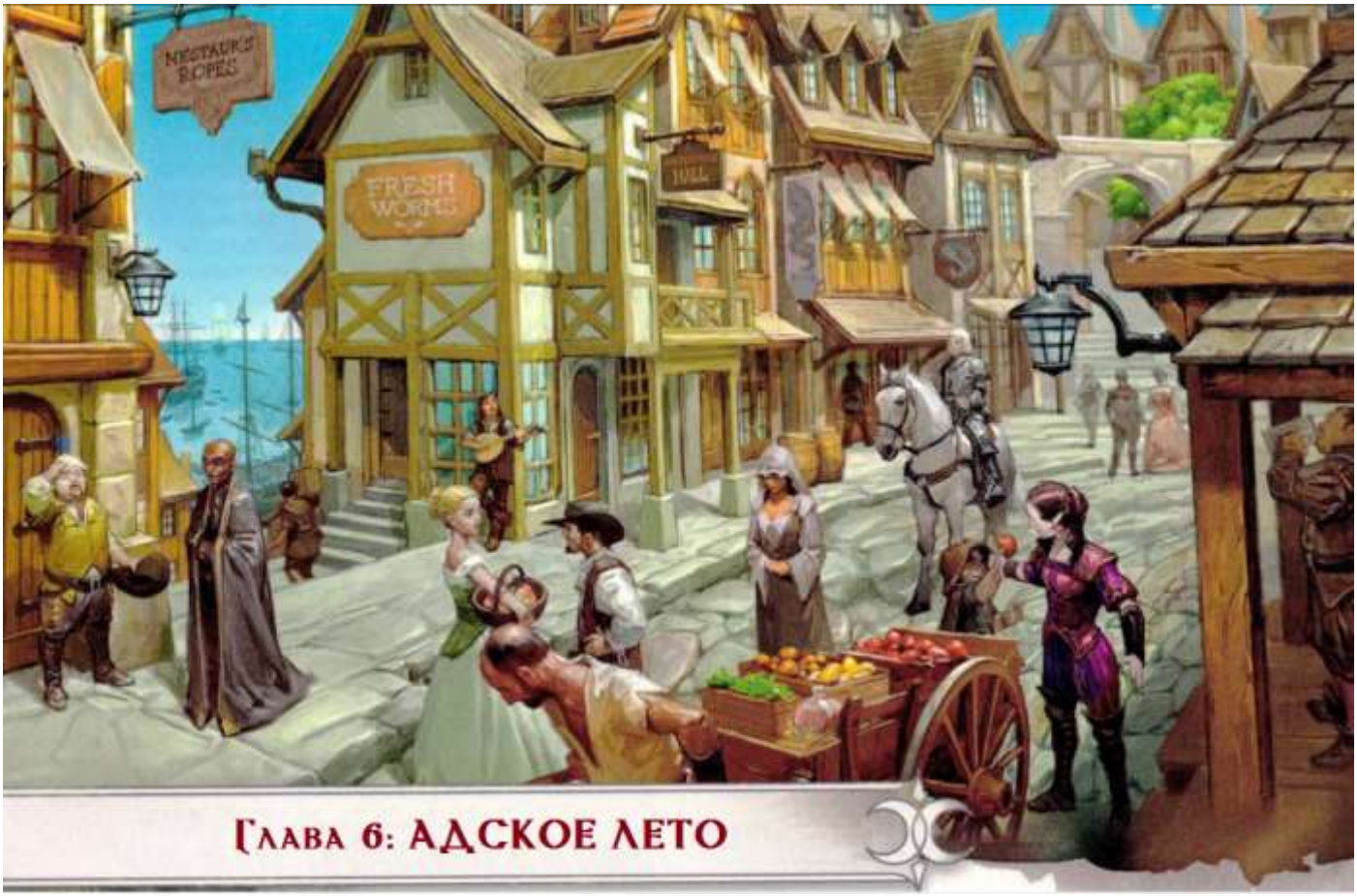
Внезапно к толпе подбегает седовласый мужчина с маской ужаса на лице. За ним, покачиваясь, идет массивный зеленокожий великан, волоча на цепях по мощеной улице железный шар. Хотя шлем без прорезей и лишает его зрения, но его пасть это настоящая пещера острых зубов. Он размахивает руками, разгоняя вокруг себя туман, и издает ужасный разочарованный вопль. От увиденного толпа бросается в панику и разбегается, исчезая в тумане и дожде. Тем временем двое членов Городского Дозора подкрадываются сзади к ослепленному троллю, надеясь нанести ему смертельный удар.

Седовласый мужчина - не самый успешный дворянин Глубоководья Бромас Султлю. Когда он замечает персонажей, он кричит им: "Тролль! Сделайте что-нибудь!" Если персонажи вмешаются, два **ветерана** Городского Дозора сражаются вместе с ними. Констебли действуют по одному броску инициативы. Существует некумулятивный 20% шанс, что появится ещё один **ветеран** и присоединится к драке.

Тролль ослеплен из-за своего шлема, а кандалы на лодыжках с прикованным цепями шаром, уменьшают его скорость передвижения до 20 футов. В таком состоянии его уровень опасности составляет 4 (1100 опыта). Когда персонажи сражаются с троллем, дети в масках троллей храбро кидают в монстра засахаренные яблоки.

Развитие События

Если персонажи вносят свой вклад в победу над троллем, Городской Дозор будет им благодарен. Бромас Султлю выражает им признательность и проводит следующий день, рассказывая о деталях битвы своим друзьям и членам семьи. История о героизме персонажей распространяется, и в их таверну приходят много новых посетителей. В следующие шесть дней при определении прибыльности таверны добавьте 20 к броскам по таблице Управление Бизнесом (см. «Траты на содержание таверны»). После шести дней добавляйте 10 к броскам, подчеркивая уважение горожан к «Убийцам Троллей из Аллеи Черепа Тролля».



Глава 6: АДСКОЕ ЛЕТО

ВИКТОРО И АММАЛИЯ КАССАЛАНТЕР пошли на сделку с Асмодеем, Владыкой Девяти Адов, Хозяином Баатора. Три года назад они отдали ему души своих детей, чтобы избежать финансового краха. Душа их старшего сына Освальдо была взята сразу же. То, что от него осталось, превратилось в дьявола цепей, которого Кассалантеры заперли на своём чердаке. Двое их младших детей, Теренцио и Эльзерина, обречены потерять свои души, когда им исполнится девять лет, всего через десять дней после Дня Основателей, летнего праздника, посвященного основанию Глубоководья.

После того, как сделка была заключена, Кассалантеры наслаждаются чудесным возвращением в бизнес. Их банковские и кредитные дела процветают, в то время как у их конкурентов идёт спад. Исчезновение старшего сына (и очевидного наследника) вызвало у всех сочувствие. Их филантропические усилия принесли им легитимность и новых друзей. Они быстро стали предметом зависти знати Глубоководья. Благодарные Кассалантерам становятся новыми последователями их культа поклонения дьяволу, что как раз и является на самом деле планом Асмодея.

Отказ от контракта с Асмодеем - это роскошь, которую смертные не могут себе позволить, но у Лорда и Леди Кассалантер есть возможность спасти души Теренцио и Эльзерины. Пункт в договоре позволяет им сохранить оставшиеся (и будущие) жизни детей, вместо этого заплатив «один миллион золотых монет и пожертвовав одну сотню несчастных душ». Кассалантеры имеют большую часть нужных им денег, но им требуется золото из Убежища Драконов, чтобы купить спасение своих детей, не разоряя себя.

Викторо отвечает за поиск Убежища Драконов и сохранность золота внутри него. Аммалия, со своей стороны, планирует пожертвовать девяносто девятью душами одним махом, устроив праздничный пир в День Основателей с отравленной пищей. И души, и золото должны быть выплачены Асмодею одновременно. Срыв одного из этих пунктов обречет семью Кассалантер и их младших детей.

КУЛЬТ АСМОДЕЯ

Лорд и Леди Кассалантер - главы скрытного культа Асмодея. Культ созывается в полночь раз в десять дней в храме Асмодея под Виллой Кассалантер. Во время ритуалов поклонения члены культа, включая Лорда и Леди Кассалантер, носят малинового цвета одежды, золотые маски и золотые жертвенные кинжалы. Маски и кинжалы стоят 75 зм каждый.

ВСТРЕЧА С КАССАЛАНТЕРАМИ

Каждый член семьи Кассалантер отдыхает в разных частях дома и реагирует по-своему на обнаружение персонажей, вторгающихся в их дом. Лорд и Леди Кассалантер часто бывают вне дома по делам, особенно когда приближается День Основателей; они возвращаются домой за час до обеда.

Леди Аммалия Кассалантер

Леди Кассалантер с удивлением реагирует на появление незваных гостей, но быстро скрывает свои чувства за приветственной улыбкой. Она пытается завоевать доверие у посетителей, притворяясь, что они являются гостями Викторо, о которых её не предупредили. Создав это притворство, она пытается узнать истинные намерения персонажей, накладывая заклинание *очарование личности [charm person]* на группу, используя ячейку заклинаний 5-го уровня (затрагивая до пяти существ в пределах 30 футов), если это необходимо. Использование магии таким образом незаконно, но Аммалия имеет положительную репутацию в Глубоководье - достаточной для того, чтобы заслужить благосклонность судьи.

В часы, когда Аммалия находится дома и не спит, ее местонахождение на вилле определяется случайным образом:

к100	Местонахождение Аммалии
01 - 70	Она ухаживает за своим садом бабочек (зона С25)
71 - 90	Она курит на балконе (зона С25а)
91 - 00	Она плачет перед Освальдо на чердаке (зона С24)

Лорд Викторо Кассалантер

Викторо Кассалантер с пламенной яростью реагирует на явление незваных гостей. Он требует их представится и призывает дворецкого, Вилфорта Кроули, чтобы тот выпроводил их вон. Если у него есть шанс, он скрытно использует заклинание *подчинение личности [dominate person]* на одном из персонажей, используя ячейку заклинания 8-го уровня (увеличивая его продолжительность до 8 часов), чтобы заиметь шпиона в их рядах. Как только незваные гости уходят, он удаляется в свой кабинет (зона С6) и использует действие для получения полного контроля над очарованным персонажем чтобы тот сообщил Городскому Дозору, что партия ворвалась на Виллу Кассалантеров и должна быть арестована за свое преступление.

В часы, когда Викторо находится дома и не спит, его местонахождение на вилле определяется случайным образом:

к100	Местонахождение Викторо
01 - 70	Он в своем кабинете (зона С6)
71 - 90	Он в читальном зале (зона С4)
91 - 00	Он с Аммалией в одном из трёх мест, упомянутых выше.

История Кассалантеров

Успешная проверка Интеллекта Сл 15 (История) позволяет получить следующую информацию о Вилле Кассалантер и ее обитателях:

- **Кассалантеры пережили тяжелые времена несколько лет назад, но с тех пор они полностью изменили положение дел и восстановили свой прибыльный банковский и кредитный бизнес.**
- **Старший сын Аммалии и Викторо исчез три года назад, когда семья была на грани банкротства. У них двое выживших детей, молодые близнецы по имени Теренцио и Эльзерина.**
- **Лорд Викторо Кассалантер является единственным живым наследником покойного Каладорна Кассалантера, бывшего Тайного Лорда и героя Севера.**
- **За прошедшие годы Кассалантеры основали ряд филантропических обществ и внесли щедрые пожертвования в храмы, посвященные добрым божествам. Они, как известно, поклоняются Сиаморфу, полубогу, чей дух - это право и обязанность дворян управлять.**

Теренцио и Эльзерина

Близнецы Кассалантер не являются членами культа своих родителей и не имеют других друзей, так как они обучаются в частном порядке и редко могут покинуть поместье. Рядом с незнакомцами Теренцио становится подозрительным и кротким, в то время как Эльзерина кажется дерзкой и общительной. Оба ребенка невероятно рады встретить дружелюбных незнакомцев и провести своих «новых друзей» в дом Кассалантеров. Они помогают персонажам скрытно проскользнуть через виллу, так как дети знают, что у них не должно быть гостей.

В часы, когда дети не спят, их местонахождение на вилле определяется случайным образом:

к100	Местонахождение Теренцио и Эльзерины
01 - 50	Они играют в своей комнате (зона С18)
51 - 75	Они в библиотеке (зона С3)
76 - 00	Они гоняются за бабочками в саду (зона С25)

У Теренцио и Эльзерины есть места в доме, которые их родители запретили им посещать - и которые они очень хотели бы исследовать теперь, когда у них есть друзья сопровождающие их. Эти места следующие:

- Офис их отца (зона С6)
- Чердак (зона С24)

- Винный погреб (зона C28)

На вопрос о своих родителях Теренцио и Эльзерина сообщают, что их родители разыскивают пропавших драконов. (То, что их родители планируют сделать с кучой страшных крылатых рептилий, за их пределами понимания, и Теренцио и Эльзерина слишком напуганы, чтобы спросить.) Если персонажи подружились с ними, они расскажут, что их отец ведет дневник в своем кабинете (зона C6).

Если спросить об их старшем брате Освальдо. Теренцио и Эльзерина вновь говорят, что сказали им родители: он посещает школу в каком-то отдаленном городе (они точно не помнят в каком). Они не знают какая жестокая судьба постигла Освальдо (смотреть зону C24) и не подозревают, что та же участь ожидает и их.

ГЛАВНЫЕ СЛУГИ

Главные слуги виллы Кассалантеров все являются членами культа. Эти четверо слуг описаны ниже. Все выглядят как тифлинги, кроме одного. Следующее применяется к статблоку тифлингов:

- Все тифлинги законно-злые.
- У них есть следующие расовые особенности: они знают заговор *чудотворство [thaumaturgy]*, и Харизма является базовой характеристикой для этого заклинания. У них есть сопротивление к урону огнем. Они имеют темное зрение на 60 футов и говорят на Общем и Инферно.

Вилфорт Кроули

Вилфорт одевается в строгий черный костюм и носит круглые очки в тонкой оправе. Он - **доппельгангер**, обычно принимающий облик стареющего мужчины тифлинга, и приветствует всех гостей в вестибюле (зона C1).

В качестве главного дворецкого Кассалантеров и личного помощника лорда Викторо, Вилфорт Кроули знает все, что происходит на вилле. Если у Кассалантеров есть гости, он сопровождает их в течение их визита, при необходимости скрываясь с их глаз. Он отводит любопытных гостей подальше от мест или объектов, которые могут выдать Кассалантеров в их поклонении Асмодею.

Тиссина Кайрет

Мадам Кайрет - личная помощница Аммалии Кассалантер, а также главная горничная дома.

Мадам одевается в длинное черное платье и носит головной убор с черными кисточками. Она - стареющий тифлинг, **фанатик культа**, и проводит большую часть своего времени в главной гостиной (зона C19).

Лайба "Бабуля" Россе

Лайба Россе, более известная как "Бабуля", является сиделкой и частным репетитором Теренцио и Эльзерины, и она делает все возможное, чтобы следить за каждым их шагом. Несмотря на это, эти двое часто ускользают от ее бдительного взгляда.

Лайба одевается в мягкие красные мантии. Она - женщина-тифлинг, **фанатик культа**, которая отдыхает в игровой комнате близнецов (зона C17), когда не приглядывает за детьми.

Жандар Чергоба

Как главный повар Виллы Кассалантеров, Жандар определяет ежедневное меню, а также следит за всем, что происходит на кухне.

Жандар - мужчина тифлинг, **фанатик культа**. Чаще всего его можно застать на кухне.

ЛИЦОМ К ЛИЦУ С КАССАЛАНТЕРАМИ

Лорд и Леди Кассалантер - грозные заклинатели, преданные друг другу. Если на одного из них нападают на вилле Кассалантер, то другой появляется как можно быстрее.

Прямая конфронтация с Кассалантерами, скорее всего, приведет к поражению персонажей, или, если персонажи и Кассалантеры выживут, к аресту за нападение на аристократию. У Кассалантеров нет желания убивать персонажей, даже в целях самообороны. Они приложат любые усилия, чтобы разделить и обезвредить группу магией, не причиняя при этом тяжкого вреда.

Если персонажи понижают очки здоровья Аммалии до 30 и ниже, то Викторо, когда находится рядом, прикрывает её отход в безопасное место, продолжая сражение в одиночку. Если очки здоровья Викторо или Аммалии падают ниже 30, а другого Кассалантера нет рядом, то они попытаются договориться или подкупить нападающих.

Кассалантеры не боятся быть арестованными, так как верят, что их богатство, репутация и связи уберегут их от тюрьмы. Они лишь боятся времени, которое остается всё меньше до Дня Основателей. Они умоляют персонажей позволить им осуществить свой план, чтобы спасти жизни Теренцио и Эльзерины.

РАЗРУШЕНИЕ ПЛАНОВ КАССАЛАНТЕРОВ

Убийство или ранение Кассалантеров влечет за собой серьезные юридические последствия, но персонажи могут помешать их планам, уничтожив или украв из тайника Аммалии яд полуночные слёзы (зона С22), уничтожив статую Асмодея в храме (зона А7), или не давая золоту лорда Неверембера попасть в их руки.

СБОР ИНФОРМАЦИИ

Если Кассалантеры являются главными злодеями, то персонажи могут прийти на их виллу, когда поиски *Камня Голорра* или Хранилища Драконов зашли в тупик. Викторо Кассалантер хранит информацию, касательно своего собственного расследования местоположения камня и Хранилища Драконов в своем офисе (зона С6).

ВИЛЛА КАССАЛАНТЕРОВ

Когда персонажи впервые подходят к воротам Виллы Кассалантеров, прочитайте или перефразируйте следующее:

Сверкающие белые стены и блестящая малиновая крыша Виллы Кассалантеров выделяется даже среди других роскошных усадеб Морского Округа. Трехэтажный особняк расположен посреди живописных зеленых садов, окутанный живой изгородью. Особняк огорожен высокой белой кирпичной стеной с единственными коваными железными воротами служащими в качестве входа. Семейный герб Кассалантеров - это зеленая буква Y, наложенная на стилизованного кормящегося гуся - украшает ворота, а по обеим сторонам от них стоят навытяжку одетые в доспехи стражники.

Вилла Кассалантеров - это экстравагантный особняк с десятками роскошных комнат для хозяев дома и их гостей - но его великолепие скрывает страшную тайну, которую он держит в себе. Храм Сиаморф, который когда-то располагался под усадьбой, был осквернен дьяволопоклонничеством Виктора и Аммалии. Теперь эта большая размерами капелла посвящена Владыке Девяти Адов.

ПРИБЛИЖАЯСЬ К ВИЛЛЕ КАССАЛАНТЕРОВ

Территория имения Кассалантеров патрулируется наемными **стражниками**. Двое из них стоят у внешних ворот, еще двое - у входной двери дома, и еще шестеро стражников патрулируют территорию усадьбы в любое время. Все эти стражники - люди и одеты в ливрею с изображением герба Дома Кассалантеров.

Дом окружен аккуратно постриженным газоном. Мощеная дорожка ведет от внешних ворот поместья к центральному входу (зона С1), а также к въезду в каретный двор (зона СН1). На территории виллы растут многочисленные лиственные деревья и расположен ухоженный сад.

Замечены Охраной

Персонажи, которые пытаются проникнуть на Виллу Кассалантеров, скорее всего, будут арестованы, нежели убиты. Охрана виллы проинструктирована поднять тревогу и отпугнуть мелких воришек, нежели остановить решительных искателей приключений. Если охранники обнаружат злоумышленника, они поступят резонно: вызовут власти.

Городской Дозор имеет небольшие "сторожевые будки" на одного человека, расставленные почти на каждом пересечении улиц в Морском Округе, включая и пересечение прямо возле ворот Виллы Кассалантеров. Если охрана виллы поднимет тревогу, то стражник на посту вызывает отряд из 40 **ветеранов** Городского Дозора, чтобы оцепить территорию.

Подкрепление

Если в дело вмешивается Городской Дозор, то Лорд и Леди Кассалантеры начинают беспокоиться о том, что кто-то разузнал об их заговоре. Количество охранников, патрулирующих территорию, удваивается, а Викторо убирает всех людей-охранников из виллы.

После этого всякий раз, когда встречается упоминание о стражнике где-либо внутри особняка, то это будет **бородатый дьявол**, притворяющийся человеком. Притворяющийся дьявол выглядит как мускулистый бородатый мужчина в ливрее Дома. Находящееся рядом существо, может с успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 15 заметить, что его "борода" извивается.

Обитатели Виллы Кассалантеров

Вилла Кассалантеров является домом не только для Лорда и Леди Кассалантер, их детей, их персональных помощников, а также и их стражи. Вся остальная работающая на вилле прислуга, живет в убогих домишках в Портовом или в Полевом Округе, и приходит в особняк очень ранним утром перед тем, как Кассалантеры проснутся.

За исключением своих персональных помощников, Кассалантеры регулярно пополняют ряды своих слуг. Большинство ушедших просто находят себе другую работу, но иногда, слуга натыкается на секретное хранилище (зона С29), посещает закрытый чердак (зона С24) или другим способом узнает слишком много. Этих бедняг приносят в жертву Асмодею.

ОСОБЕННОСТИ ВИЛЛЫ

У виллы следующие особенности:

- Потолки в комнатах высотой 25 футов, в коридорах и дверных проёмах 7 футов.
- Двери сделаны из экзотического твердого дерева. Если дверь закрыта, то замок можно взломать с использованием воровских инструментов и успешной проверкой Ловкости Сл 15, либо же выломать силой с успешной проверкой Сл 20 Силы (Атлетика). Викторо, Аммалия, а также главный дворецкий - Вилфорт, хранят у себя ключи от всех комнат в доме.
- Полы сделаны из дерева и покрыты мягкими коврами из шерсти. Существа, которые перемещаются в комнатах с коврами, имеют преимущество в проверках Ловкости (Скрытность).
- Все области хорошо освещены с помощью масляных ламп, люстр и канделябров.
- Кассалантеры не хранят ничего серебряного дома (за исключением монет), поскольку серебро вредит дьяволам.

ЗОНЫ ВИЛЛЫ

Следующие зоны соответствуют меткам на карте 6.1. Вилла соединена с храмом Асмодея через секретную дверь в зоне С28.

Если во время празднования Дня Основателей меняются обитатели или особенности локации, то текст включает в себя секцию "День Основателей", в которой описываются изменения.

Гостевой Дом

Кассалантеры принимают гостей в этом величественном гостевом доме.

CG1. Прихожая. Здесь гости могут оставить грязную обувь и верхнюю одежду.

CG2. Кладовая. Здесь гости могут сложить своё походное снаряжение.

CG3. Столовая. Эта комната меблирована двумя обеденными столами, с шестью стульями за каждым из них.

CG4. Кухня. Ожидается, что гости будут обедать с Кассалантерами в усадьбе, но они могут приготовить свой завтрак и здесь.

CG5. Приемная. Комната меблирована бильярдным столом, карточным столиком, а также четырьмя роскошными креслами.

CG6. Гостиная. В этой комнате расположено пианино и четыре роскошных кресла.

CG7. Спальни. Каждая комната содержит двуспальную кровать, шкафчик с одеждой, небольшой туалетный столик со стулом, выполненные в едином стиле, а также сундук для ценностей.

CG8. Главная спальня. Здесь имеется выход на балкон и в спальне расположена большая кровать с балдахином, зеркало в полный рост с позолоченной рамой, письменный стол со стулом в едином стиле, высокий шкаф для одежды, а также кресло с пуфиком для ног, обитые шкурой совуха.

Каретный Двор

Кассалантеры владеют тремя каретами: одна для их банковских дел, другая для появления на публике, а третья для личного использования. Также у них шесть лошадей: четыре **упряжных лошади** для карет и две **ездовые лошади** для прогулок верхом. Лошадей держат в стойлах, которые вычищаются каждое утро перед рассветом. На каретном дворе также хранятся сёдла, уздечки, корма и другие предметы первой необходимости для лошадей.

С1. Вестибюль

Вестибюль имеет следующие особенности:

- Здесь стоит шикарный клавесин.
- Малиновый ковер пролегает через вестибюль к открытой двери фойе.
- Свет от хрустальной люстры отражается от более чем трех десятков священных символов Сиаморф, расположенных в углублениях стен, каждый из которых выглядит как серебряный кубок с выгравированном на нем золотым солнцем.

Если персонажи являются ожидаемыми гостями, Вилфорт Кроули (см. "Главные слуги" выше) уже ждет их здесь и провожает их в курительную комнату (зона С12), для встречи с Лордом Кассалантером. Он позволяет им исследовать дом, пока они ждут, но не отходит от них.

День Основателей. Вестибюль заполнен гостями, говорящими друг с другом с фужерами шампанского в руках. Один из гостей играет на клавесине.

C2. Садовая Прихожая

В комнате следующие особенности:

- **Охранник**, одетый в ливрею Дома Кассалантер, сидит на ящике и наблюдает за внешней дверью.
- Пол вымазан грязью. Несколько пар грязных ботинок и садовых перчаток разбросаны по полу.

День Основателей. Эслив Рознар, **Черная Гадюка** (см. приложение B), прячется в нише и надевает свою маску и капюшон. Она одета в гладкий черный кожаный костюм, а у её ног лежит бальное платье с оборками. Эслив ускользнула от её родителей с гиперопекой - Ролтема и Азалии Рознар и готовится проникнуть на виллу и ограбить Кассалантеров.

Персонажи могут убедить Черную Гадюку помочь им прочесать Виллу Кассалантеров с успешной проверкой Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 14. Если Эслив решает помочь персонажам, она сражается на их стороне, и автоматически обнаруживает сокровища и потайные двери.

C3. Библиотека

Это частная библиотека Кассалантеров. В ней следующие особенности:

- Плотный аромат старого пергамента витает в воздухе.
- Стены уставлены высокими полками с книгами в цветных кожаных обложках. Каждая полка снабжена лестницей на рельсах, которая служит помощью для того, чтобы доставать книги с верхних полок.
- Полки, расположенные у юго-западной стены, содержат не книги, а восемьдесят стеклянных бутылок с широким горлом, наполненных клубящимся туманом, и запечатанных пробками.
- На северной стене между двумя полками висит 7-футовый портрет Лорда и Леди Кассалантер, держащих на руках двоих младенцев и стоящего рядом с ними сыном-подростком Освальдо. (Портрет скрывает потайную дверь.)

Если Теренцио и Эльзерина находятся здесь, то они играют на двигающихся лестницах.

Книги. Ни одна из этих книг не магическая.

Бутылки с туманом. Стеклянные бутылки на юго-западной полке, содержат магическим образом пойманные звуки, включая звуки песен, опер, а также записанные лекции. Если открыть такую бутылку, то она временно выпускает звук в библиотеку, после чего звук возвращается обратно в бутылку. Если её разбить, то звук так же выйдет, но растворится, после того, как прозвучит один раз. Все бутылки подписаны. Примеры содержимого приведены ниже:

- "Защита Ахайрона от драконов", лекция прочитанная Келбеном Арунсуном о защите от драконов, что оберегает Глубоководье. (см. "Защита Ахайрона от драконов").
- "Псалмы Серебрянной Чаши", гимн полубожеству Сиаморф.
- *"Вульфгар и Хрустальный осколок"*. Эпическая опера, рассказывающая о приключениях варвара, дварфа и дроу в Долине Ледяного Ветра.
- "Твое Бородатое Лицо", традиционная дварфийская песня о любви, популярная в регионе Лунного Моря.

Секретная дверь. Портрет семьи Кассалантеров скрывает за собой потайную дверь. Если наклонить картину, то дверь откроется, качнувшись на скрытых петлях, открывая кладовую за собой (зона C11). Персонаж может заметить небольшой зазор под потайной дверью с успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 18.

C4. Комната для Чтения

В уголке для читателей следующие особенности:

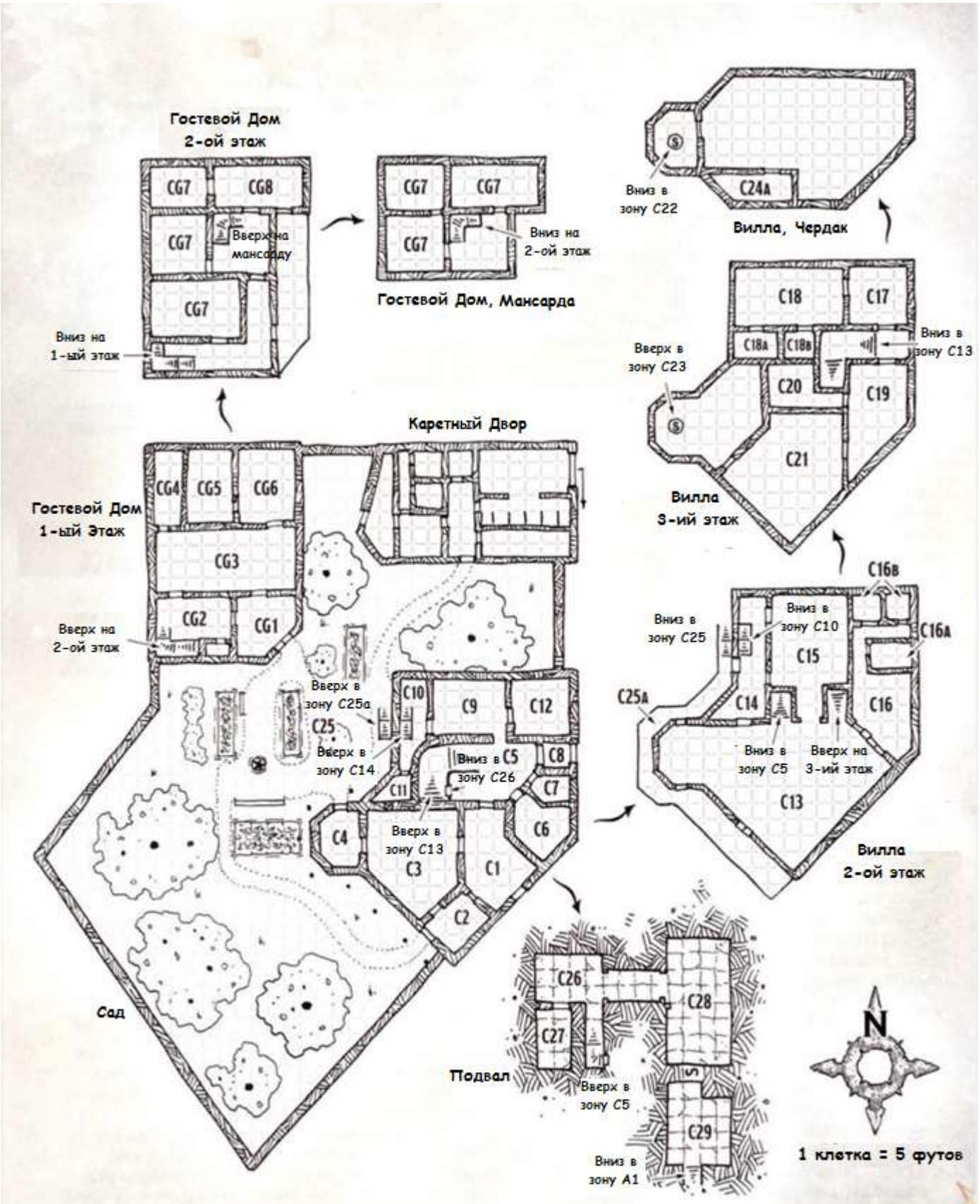
- Свет проникает в комнату через четыре высоких эркера, выходящие на сад бабочек (зона C25).
- Мебель включает в себя роскошное кресло с подлокотниками, а также маленький столик сбоку, где на тонкой книге стоит пустой бокал для вина.
- Дверь в северной стене имеет витражное стекло в форме бабочки.

Если **Викторо Кассалантер** (см. приложение B) здесь, то он читает исторический текст *"Расцвет и Падение Крепости Адских Врат"* и делает заметки в своем журнале.

Журнал. Небольшая книжка на краю стола это журнал Викторо Кассалантера, который он использует для заметок во время чтения. По большей части, он содержит сухие заметки касательно атласов Фаэруна и исторических книг. Пролиставший его персонаж с успешной проверкой Интеллекта (Расследование) Сл 15 может найти несколько заметок, которые не относятся к обычно читаемым им материалам.

- "Драконы Неверембера это ответ на наши молитвы."
- "Мавзолей Кассалантеров. Информировать Я.Г." (Инициалы относятся к Яле Гралхунд.)
- "Голорр это аболет. Теперь всё встает на свои места."

Если персонажи всё еще ищут *Камень Голорра* из главы 4, вы можете включить в журнал подсказку, относящуюся к его местонахождению. (Если камень у Кассалантеров, то когда не используется он спрятан в зоне C6.)



Карта 6.1: Вилла Кассалантеров

C5. Фойе

Двое **стражников** в ливрее Дома Кассалантеров находятся в фойе с мраморным полом в любое время суток. Отсюда ведут семь выходов:

- Дверь в вестибюль (зона C1)
- Открытая арка, ведущая в просторную столовую (зона C9)
- Три не помеченных двери в восточной стене (зоны C6, C7, C8)
- Большая лестница, ведущая на второй этаж (зона C13)
- Незаметная дверь под лестницей, ведущая в подвал (зона C26)

День Основателей. Фойе наполнено роскошными букетами в керамических напольных вазах, а состоятельные гости громко болтают и пьют игристое вино, в то время как нежная музыка струнного квартета льется с лестницы сверху.

C6. Кабинет Викторо

Дверь в комнату закрыта. В ней следующие особенности:

- Высокие стопки юридических книг и финансовых таблиц покоятся на крепком столе из красного дерева.
- Полный комплект доспехов из бронзы (со шлемом, перчатками и двуручным мечом) стоит прямо за дверью.

Если Викторо Кассалантер (см. приложение B) здесь, то он сидит в раздумьях за столом со сложенными пальцами перед собой.

Доспех. Доспех, стоящий возле двери это **доспехи ужаса (helmed horrors)**. Он подчиняется командам Викторо. Когда Викторо здесь нет, то он атакует всех, кто открывает дверь без ключа, а также на всех кто открывает стол Викторо и в нём нет родства с Кассалантерами. Дети Кассалантеров знают про это и предупреждают дружественных персонажей.

Стол. Стол Викторо заперт и открывается его золотым ключом. Персонажи могут взломать замок с успешной проверкой Ловкости Сл 18 и используя воровские инструменты. Внутри стола лежат тринадцать запечатанных тубусов со свитками, в каждом подписанный контракт. Эти контракты описывают условия сделок по кредитам, заключенных Викторо со знатью, торговцами и гильдиями. Также в столе есть потайной отсек, который персонажи могут найти с успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 18. В нем лежит священный символ Асмодея, сделанный из чистого золота (стоимостью 250 зм).

Камень Голорра. Если артефакт у Кассалантеров и они его ещё не использовали, он также спрятан в потайном отсеке стола.

C7. Гардероб

В гардеробной содержатся дорогие пальто и плащи семьи Кассалантер, а также куча места для одежды сотни гостей.

C8. Крытая Веранда

Веранда обычно используется слугами Кассалантеров как вход. Десять слуг (люди, **обыватели**) принимают здесь пищу в отведенное для этого время.

C9. Семейная Столовая

В помещении следующие заметные особенности:

- Десяток стульев стоят вокруг красивого резного стола в центре комнаты.
- На столе лежат золотые тарелки, разная утварь, кубки и канделябры. Шелковые салфетки дополняют картину.

Кассалантеры здесь проводят семейные обеды, иногда приглашая одного или двух гостей присоединиться к ним.

День Основателей. Во время празднования, обеденный стол превращается в карточный. Десять состоятельных дворян играют в карточную игру с высокими ставками: Ставка Трех Драконов. Персонаж может сыграть один раунд, со ставкой в 5 зм. В случае успешной проверки Интеллекта Сл 15 (можно добавить бонус мастерства, если персонаж владеет карточными играми) персонаж выигрывает 10 зм. В случае провала, персонаж теряет поставленные деньги.

Сокровища. Золотой сервиз и подсвечники стоят в сумме 2500 зм.

C10. Кухня

От рассвета и еще час после заката, кухня просто переполнена активностью:

- Полдесятка поваров бегают туда-сюда, приправляя мясо, мешая тесто и занимаясь прочими способами приготовления различных блюд.
- Пухлый краснолицый мужчина в высоком белом колпаке выкрикивает приказы своим подчиненным, размахивая острым ножом при каждом своём слове.

Лестница из помещения ведет к банкетной кухне на втором этаже (зона C14).

Главный повар, Жандар Чергоба (см. "Главные слуги"), приглядывает за шестью поварами (люди, **обыватели**). Если Жандар считает, что персонажи являются угрозой для него, он выкрикивает "Фор'ца!", что приводит к тому, что десять ножей магическим образом поднимаются в воздух со столов и атакуют персонажей. Ножи являются **летающими мечами**, наносящими 4 (1к6 + 1) колющего урона при попадании.

День Основателей. Жандара здесь нет. Вместо этого он готовит ядовитый пир Аммалии в кулинарном павильоне на просторной лужайке поместья.

С11. Кладовая

Здесь следующие особенности:

- Бочки с элем, свежей водой и растительным маслом составлены в центре комнаты.
- Полки с продуктами питания и ингредиентами расположены вдоль стен.
- Задняя стена кладовой представляет собой одну большую стойку с вином, которая содержит разнообразный ассортимент бутылок с вином. (Винная стойка также скрывает потайную дверь.)

Закрытый железный ящик. Жандар Чергоба, главный повар, хранит свой золотой ритуальный кинжал, золотую маску и малиновую робу (см. Культ Асмодея выше) в закрытом железном ящике под мешком с картофелем. Ящик можно открыть золотым ключом Жандара, либо персонажем с успешной проверкой Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Персонаж также может вскрыть его силой с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 25.

Секретная дверь. Потайная дверь в библиотеку (зона С3) может быть обнаружена персонажем с успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 18. Персонаж обнаруживает, что если поднять бутылку вина сорта пино-нуар из Врат Балдура с полки, то дверь открывается и её можно толкнуть и войти.

С12. Курительная

В комнате следующие особенности:

- Здесь находится на страже один **охранник** в ливрее Дома Кассалантер, рассеянно рассматривающий величественные портреты, украшающие стены и покоящиеся на причудливых мольбертах в разных местах.
- По комнате расставлены изящные кресла, везде немного пахнет курительной травой; запах почти перебивается благовониями и деликатным парфюмом.

Если Лорд Кассалантер пригласил персонажей к себе в дом по какой-то причине, он встречает их здесь. Когда разговор переходит в обсуждению какой-либо сделки, то он просит Вилфорта принести гостям стаканы отличного бренди и курительные трубки.

Портреты. Портреты на стенах изображают несколько поколений Кассалантеров. Те, что покоятся мольбертах, написаны недавно, и включают в себя следующие:

- Хмурый юный Викторо со своим лучезарным отцом-человеком.
- Свадебный портрет с улыбающимися и беззаботными Викторо и Аммалией.
- Двенадцатилетний Освальдо держит церемониальную рапиру.
- Аммалия сидит с малышами Теренцио и Эльзериной на коленях, пока Викторо читает им сказку.

С13. Бальный Зал

В элегантном бальном зале следующие заметные особенности:

- В центре стоит странно выглядщий манекен в человеческий рост, сделанный из дерева и ткани с разрисованным лицом. Он одет как бальный танцор.
- Полированный мраморный пол представляет собой ослепительную мозаику, на которой изображен серебряный кубок с изображением золотого солнца на нем. Персонажи, успешно прошедшие проверку Интеллекта (Религия) Сл 10, узнают в ней святой символ Сиаморф, полубогини дворянства.
- Золоченые зеркала и красивые гобелены украшают стены. Вдоль западной стены расположены окна с малиновыми шторами, высотой от пола до потолка.

Несмотря на свое величие, этот бальный зал кажется немного унылым когда здесь никто не танцует. Лестница ведет вниз к фойе (зона С5) и вверх к зонам С17 и С19.

Танцующий конструкт. Одетый манекен - это магический конструкт, служащий партнером по танцам. У него статистика **нимблрайта** (см. приложение В), но нет эффективных атак, и за его убийство дается 0 опыта. Когда гуманоид кланяется или делает реверанс перед конструктом, он делает ответный жест, и активируется заклинание *волшебные уста [magic mouth]* проигрывающие записанное обращение на Общем: "Какой танец вы бы хотели станцевать? Гальярду? Павану? Вальс?" После чего, конструкт следует за партнером в танце, пока он не закончится, и снова замирает.

День Основателей. Во время празднования, десятки состоятельных гостей в масках кружатся в оживленном вальсе под музыку в исполнении струнного квартета.

C14. Банкетная Кухня

Банкетная кухня является местом для приготовления пищи в дополнение к главной кухне, во время официального приема гостей. В противном случае, она пуста, а её двери закрыты.

День Основателей. Кухня кипит активностью благодаря четырем поварам (люди, **обыватели**), готовящим пироги для знатных гостей.

C15. Банкетный Зал

Единственный предметом мебели в этом просторном зале является длинный деревянный обеденный стол, который на самом деле гигантский замаскировавшийся мимик. У него статистика обычного **мимика** со следующими изменениями:

- У мимика Большой размер и 75 (10к10 + 20) очков здоровья.
- Действием он может совершить три атаки: две своими ложноножками и одну укусом.
- Ур.Опасности 3 (700 опыта)

Кассалантеры хорошо обращаются с мимиком, поэтому он не тронет никого из домочадцев. Он подчиняется только Лорду и Леди Кассалантер.

День Основателей. В комнате десятки стульев, а стол заставлен едой. Примерно две дюжины гостей набивают здесь свои животы в любое время праздника. Четыре **доппельгангера** из "Зияющего Портала" проскользнули на вечеринку, замаскированные под дворян. Их лидер, Бонни (см. "Знакомые лица"), выдаёт себя за малоизвестную дворянку Лиммерию Лаурилстар; она надеялась весело провести вечер на празднике, но готова помочь персонажам, если потребуется.

C16. Комната с Фортепиано

Роскошное фортепиано расположено у стены в этой пыльной комнате. Позади него видно несколько ничем не примечательных шкафов.

Комната обычно пустует, если только не проводится какое-либо светское событие, или Бабуля Россе не дает детям Кассалантеров урок игры на фортепиано.

День Основателей. Богатые гости общаются здесь, а также используют туалетные комнаты (зона C16b).

C16a. Шкаф для Хранения

Шкаф содержит зимние одеяла, швабры и прочие полезные по дому вещи.

C16в. Туалетные Комнаты

Комнаты закрыты. В них развешаны зеркала, и большую часть времени они не используются, если только не проводится светское событие.

День Основателей. Модные дворяне стоят в очереди, чтобы привести себя в них в порядок.

C17. Игровая

В комнате следующие особенности:

- По полу разбросаны гигантские игрушки-чучела, куклы и стоит качалка в форме боевой лошади.
- С потолка свисает неспешно вращаясь большая игрушка-бабочка.

Если с ней еще не встречались и не общались, то няня близнецов, Лайба Россе (см. "Главные слуги") сидит здесь и вяжет крючком детские куколки.

C18. Комната Близнецов

В комнате следующие особенности:

- Две кровати с балдахинами по кругу занимают большую часть комнаты.
- Ночью вся комната набита десятками игрушек. С утра, игрушки возвращаются в свои ящики благодаря служанке.
- В одном из углов стоит чучело единорога в полный рост.

Если Теренцио и Эльзерина здесь, то Теренцио одет в костюм дракона и его преследует его сестра в рыцарском шлеме, размахивающая деревянным мечом.

Чучело единорога. Этот неодушевленный объект считается настоящим единорогом в качестве подходящего ключа для открытия Хранилища Драконов (см. "Ключи к Хранилищу").

C18a - C18в. Чуланы

Чуланы наполнены набитыми чучелами животных и запасными одеялами.

C19. Главная Гостиная

Служанка Леди Кассалантер Тиссина Кайрет (см. "Главные слуги" выше) проводит большую часть своего времени здесь, когда она не рядом с хозяйкой. Комната комфортно меблирована и включает в себя излишне пышные кресла, мягкие диваны и винный бар.

C20. Льняной Чулан

Чулан заполнен сложенными простынями и другим разнообразным постельным бельем. Два пуховых одеяла, лежащих в комнате, являются **коврами удушения (rugs of smothering)**, нападающими на любое существо, не являющееся Кассалантерами или одним из их слуг. Любой бой в комнате привлекает внимание как Лайбы Россе (зона C17), так и Тиссины Кайрет (зона C19).

Шкатулка. Вилфорт Кроули и Тиссина Кайрет содержат свои регалии культа (см. "Культ Асмодея" выше) в золотой шкатулке, спрятанной под стопкой одеял с изображениями летающих дьяволов. Шкатулка может быть открыта либо с помощью золотых ключей Вилфорта или Тиссины, либо персонажем с успешной проверкой Ловкости Сл 14 и воровскими инструментами. Её также можно взломать с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 16.

C21. Главная Спальня

Дверь в комнату закрыта. В ней следующие заметные особенности:

- Стены украшены девятью фресками, каждая из которых изображает один из Кругов Девяти Адов.
- Кровать с балдахином, занавешенная шторами насыщенного красного цвета и дополненная золотыми шпилями, стоит перед украшенной орнаментами дверью, вырезанной из темного твердого дерева с золотым замком. (Дверь заперта и ведет в зону C22.)

Обыск комнаты позволяет найти спрятанный золотой ящик под кроватью.

Золотой ящик. И Викторо и Аммалия держат свои регалии культа (см. "Культ Асмодея" выше) в прочном золотом ящике, спрятанном под их кроватью. Ящик можно открыть либо с помощью золотых ключей Викторо или Аммалии, либо персонажем с успешной проверкой Ловкости Сл 14 и воровскими инструментами. Его также можно взломать с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 16.

Если ящик будет открыт любым способом, кроме золотого ключа, то ядовитый газ распыляется из отверстий на нижней части крышки, заполняя 15-футовую сферу с центром на ящике. Ловушку нельзя обезвредить и любое существо в области

воздействия газа должно совершить спасбросок Телосложения Сл 13 и получить 22 (4к10) урона при провале, либо половину при успехе спасброска. Газ быстро рассеивается после срабатывания ловушки.

С22. Кабинет Аммалии

Дверь в кабинет закрыта. В нём следующие особенности:

- Стены увешаны книжными полками с толстенными томами книг.
- На резном столе из темного дуба лежит гримуар в красной кожаной обложке.
- В потолке расположен люк, к нему ведет приставная лестница.

Книжные полки. Книги на полках содержат различные художественные и научные работы.

Письменный стол. Помимо гримуара (описанного выше) на столе стоит витиеватый золотой подсвечник (стоимостью 125 зм), золотая чернильница (стоимостью 25 зм) и перьевая ручка (стоимостью 15 зм). Внутри стола лежит восковая печать с гербом Кассалантеров, книга заклинаний Аммалии (содержащая все её подготовленные заклинания) и десять склянок с черным ядом, известным как полуночные слёзы (см. раздел Яды в главе 8 *Руководства Мастера*). Аммалия планирует украсить ядом празднование Дня Основателей (см. Специальные события ниже).

Красный гримуар. Книга на столе, переплетенная кожей малинового цвета, описывает дьявольский ритуал, который Аммалия и Викторо провели для первого контакта с архидьяволом Асмодеем. Открывая его, вы не видите ничего, кроме пустых страниц с несколькими каплями высохшей крови. Если капля крови гуманоида прольется на какую-либо страницу, текст на Инферно с этой страницы становится видимым, не исчезая до тех пор, пока книга не будет закрыта. Кровь не пропадает даже после исчезновения текста.

Любой персонаж, способный производить ритуалы (или с чертой Ритуальный Заклинатель), потративший 24 часа на чтение книги, может научиться проводить ритуал, описанный внутри. Ритуал требует 11 минут для выполнения, требует благовония и флакон нечестивой воды (которые тратятся в ходе проведения ритуала). По завершению ритуала, посланник Асмодея появляется перед персонажем, и действует аналогично описанию заклинания *общение [commune]*. Посланник сформирован из дыма благовоний и похож на исчадие преисподней. Персонаж должен закончить длительный отдых перед выполнением следующего ритуала.

Люк. Люк в потолке ведет на чердак.

С23. Вход на Чердак

Тяжелый запах серы заполняет чердак. Единственное освещение здесь это лучи света, проходящие сквозь закрытое окно в западной части комнаты.

Чердак не пропускает звуков до тех пор, пока обе двери на него закрыты. Завывания Освальдо могут быть услышаны только в том случае, если будет открыт люк между этой комнатой и зоной С22, и если открыта дверь в зону С24 одновременно. В дополнение к этому, создания, владеющие телепатией, не могут телепатически общаться с созданиями за пределами чердака, если двери закрыты.

Теренцио и Эльзерина слышали вой, доносящийся с чердака два или три раза в своей жизни, и им очень интересно, что же здесь находится.

С24. Тюрьма Освальдо

Когда **Аммалия** или **Викторо Кассалантеры** (см. приложение В) дома, то дверь в эту комнату не заперта, но закрыта. В противном случае она заперта, и только Викторо и Аммалия имеют от неё ключи. Когда персонажи впервые откроют ведущую сюда дверь, прочитайте следующее:

> Вас встречает волна бессвязного завывания, будто бы открывающаяся дверь, сломала плотину, сдерживающую крики безумца.

Освальдо Кассалантер (см. приложение В) вопит и стонет в любое время суток. Он отчаянно пытается сделать так, чтобы кто-то услышал его и пришел к нему на помощь. Если здесь один или оба его родителя, он выплевывает проклятия в их сторону, в то время, как они плачут, стоя перед ним.

Охраняют комнату два **беса** в облике пауков. Они подчиняются Лорду Кассалантеру, и их работа это убивать птиц, мышей и прочую живность, пробравшуюся на чердак. Они атакуют любого, кто попытается освободить Освальдо либо угрожает другим членам семьи, находящимся здесь.

Очевидно, что наследник Кассалантеров - это лишенное души чудовище, появившееся из-за безумной жадности его родителей. Его пустая оболочка превратилась в **дьявола цепей**, которого родители заковали, используя его же собственные цепи. Пентаграмма диаметром в 10 футов выжжена в полу вокруг него. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет мощную ауру магии школы ограждения, исходящую от символа.

Цепи Освальдо обернуты вокруг балок и брусьев, составляющих каркас комнаты. Он не может ни повредить дом, ни разорвать собственные цепи. Он может только бессильно выть из-за причиненных ему мучений. Освальдо совершенно безумен и не слушает никакие доводы.

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 укажет, что пентаграмма не дает Освальдо управлять своими цепями, и что эффект исчезнет, если другое создание войдет в зону, очерченную пентаграммой. Магия пентаграммы также может

быть рассеяна (Сл 15). Если Освальдо освободить, то он получает контроль над своими цепями и нападает на всех подряд без разбора. Когда его очки здоровья опускаются до 0, дьявол цепей взывает к своей матери, перед тем, как превратиться в лужу вонючего черного ихора.

C24a. Кладовка на Чердаке

Сюда складывается ставшая ненужной мебель и накрывается черным сукном: стулья, вешалки для плащей, отдельно стоящие зеркала, манекены для платьев и тому подобное. Предметы выглядят зловеще во мраке, но безвредны.

C25. Сад Бабочек

Весной, сад Аммалии Кассалантер привлекает гусениц, которые к лету становятся бабочками. Сад Леди Кассалантер является объектом зависти её знакомых. Сладкий запах цветов и трав поднимается от цветников и кустов роз.

Если Теренцио и Эльзерина здесь, то они резвятся в саду. Если здесь находится **Аммалия Кассалантер** (см. приложение B), то она присматривает за детьми или ухаживает за своим садом. Шесть **бесов** в облике воронов шатаются по саду бабочек и время от времени охотятся на ценных питомцев Аммалии, когда их хозяйка этого не видит. Несмотря на их наглость, Аммалия использует бесов как шпионов - она посылает их на задания по всему городу. Они также предупреждают Аммалию о нарушителях и нападают на всех, кто угрожает членам ее семьи.

День Основателей. Во время празднования, двое молодых дворян с горячей кровью случайно оскорбили друг друга. Они переоделись в одежду для дуэли и сражаются на рапирах, чтобы решить свои разногласия, в то время как зрители пьют вино и подбадривают их.

C25a. Садовый Балкон

С балкона открывается вид на всё поместье Кассалантеров, и даже на Море Мечей, находящееся позади внешней стены Морского Округа.

Если Аммалия Кассалантер здесь, то она курит и либо грустно смотрит на океан, либо наблюдает за своими детьми в саду внизу (зона C25).

C26. Подвал

Прислуга следит, чтобы в подвале не было пыли и паутины. Здесь ужасно холодно, независимо от времени года. Тут есть запасная мебель, раковина и сундуки, набитые старой одеждой.

C27. Хранилище-Обманка

Дверь в хранилище сделана из цельного куска железа и на ней видно три разных замка. Викторо и Аммалия имеют ключи от этих замков. Дверь можно открыть и без ключей, если персонаж пройдет три последовательные проверки Ловкости Сл 20, используя воровские инструменты. Если одна из проверок неуспешна, то все три замка снова закрываются. Дверь имеет КД 19, порог урона 10, 90 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону. Существо может выбить её успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 27.

В хранилище пусто.

Ледяная ловушка. Если существо входит в хранилище, не сказав перед этим "Золото - мой щит", то интенсивная волна магического холода наполняет комнату. Все создания, находящиеся в хранилище в этот момент, должны совершить спасбросок Телосложения Сл 16, получая 36 (8к8) урона при провале, и половину урона при успехе.

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* открывает секрет обезвреживания ловушки: крошечный магический символ, начертанный в середине потолка. Если символ рассеять успешным применением заклинания *рассеять магию [dispel magic]* (Сл 16), то ловушка перестает функционировать.

C28. Винный Погреб

В погребе следующие особенности:

- У восточной стены составлено около тридцати бочек вина.
- Слабый сквозняк исходит из южного конца погреба и выдает месторасположение потайной двери.

Слуги редко проводят здесь много времени, так как в подвале темно и холодно. Персонажи же здесь испытывают какое-то дурное предчувствие.

Секретная дверь. Выцветший священный символ Сиаморф, серебряный кубок с золотым солнцем на нем, нарисован на южной стене. Если нажать на солнце на кубке, то дверь со скрежетом отъедет назад, открывая зону C29 за собой. Персонаж, который ищет что-либо на стене, автоматически обнаруживает потайную дверь, и может, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 понять, как её открыть.

C29. Секретное Хранилище

Большая часть богатства Кассалантеров вложена в инвестиции, но здесь семья хранит стопку двадцати 5-фунтовых серебряных торговых слитков (стоимостью 25 зм каждый) на черный день. В задней части хранилища начинается темная лестница, которая спускается на 30 футов вниз к храму Асмодея (зона A1).

День Основателей. В дополнение к указанным выше сокровищам, в хранилище содержится пятьсот мешков по 1000 зм каждый (ликвидированные семейные активы). Если Кассалантерам удалось разграбить Хранилище Драконов, то хранилище содержит дополнительно еще пятьсот мешков (сокровища, взятые из Хранилища), на общую сумму 1'000'000 зм. Золото остается здесь до тех пор, пока его не отнесут в храм (см. "Особые события" ниже).

ХРАМ АСМОДЕЯ

Под Виллой Кассалантеров находится тайный храм, где Викторо является лидером культа, поклоняющегося Асмодею. Среди членов культа есть как склоняющие ко злу дворяне, так и заблудшие простолюдины, которых манит перспектива богатства и статуса. Культисты собираются в храме в полночь первого дня каждой десятидневки для проведения темной мессы. Во время этих церемоний они клянутся в верности Владыке Девяти Адов, выкрикивают имена своих врагов и умоляют Асмодея обрушить кару на их головы. Также они пьют вино, делятся сплетнями и время от времени устраивают жертвоприношения. Для Кассалантеров эти события - возможность выставить напоказ свою власть, и навязать волю своим подчиненным.

ОСОБЕННОСТИ ХРАМА

Храм имеет следующие особенности:

- Комнаты тускло освещены мерцающими свечами, расположенными в высоких, изящных, кованых чугунных подсвечниках.
- Потолки в комнатах высотой 10 футов, если не сказано иначе. Коридоры высотой 8 футов, с дверными проемами высотой в 7 футов.
- Двери сделаны из дерева и оббиты железом.
- Культисты, которые не являются дворянами, носят дешевые красные робы, дьявольские маски и деревянные амулеты, изображающие символ Асмодея.

Дженкс обращает внимание на Леди Кассалантер летом на улице

ЗОНЫ ХРАМА

Следующие зоны относятся к пометкам на карте 6.2. Храм соединен с виллой Кассалантеров лестницей, которая приводит в зону А1. Также, с нижнего уровня храма наружу ведет подземный ручей (зона А9), выходящий на Прибрежные Отмели на северо-западе Глубоководья. Происходящие в храме изменения во время собрания культа описаны в разделе "Собрание культа".

А1. Зал Проклятых

Особенности этого зала хорошо заметны:

- В центре зала находится спиральная лестница ведущая на 20 футов вниз в зону А3.
- Слабый звук пения доносится из северо-западного коридора.
- На южной стороне три камеры с деревянными дверьми, оббитые железом. На каждой двери, на высоте человеческого глаза, вырезаны небольшие окошки. В центре между тремя дверьми каменная колонна, на которой на крюке висит связка ключей.

Камеры. Когда Кассалантеры решают совершить жертвоприношение, они заманивают бездомных жителей Глубоководья в свое поместье и запирают их в этих камерах. Ключи для отпирания дверей висят на каменной колонне. Замок может быть взломан персонажем с успешной проверкой Ловкости Сл 15 и воровскими инструментами. Все три камеры в настоящее время пусты.

Пение. Звуки молитвы Асмодею, произносимой культистами, доносится из зоны А7.

А2. Балконы

Два полуразрушенных балкона с каменными перилами выходят на церемониальный зал храма (зона А7). Расстояние до пола внизу 20 футов.

Хрупкие балконы. Полы балконов обветшали. Любое существо Среднего или Большого размера, встающее на 5-футовый квадрат, отмеченный буквой С на карте, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, поскольку пол начинает под ним трещать и проваливается вниз, оставляя зияющую дыру. В случае провала, существо падает на 20 футов и приземляется ничком в зоне А7 посреди каменных обломков. В случае успеха, существо избегает падения, перепрыгивая на любой соседний незанятый квадрат. Звук обрушившегося пола слышен по всему храму.

А3. Передний Вестибюль

Спиральная лестиница из зоны А1 заканчивается здесь.

Портрет Асмодея. На задней стене алькова в северной стене расположен портрет 18 футов высотой и 9 футов шириной в позолоченной раме. На картине изображен поразительно красивый и безупречно одетый бородатый мужчина с выступающими на лбу маленькими рожками. Он держит трость с красным рубином. Любой персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Религия) Сл 10 узнает в нем Асмодея.

Собрание культа. Во время собраний культа, **бородатые дьяволы** охраняют двери, ведущие в зону А7.

А4. Семейный Склеп

В глубоких нишах стен находятся двенадцать каменных саркофагов. На гипсовых крышках каждого из саркофагов вырезано изображение дворянской персоны, сжимающей кубок с изображением символа солнца. В саркофагах нет ничего, кроме пыли и костей.

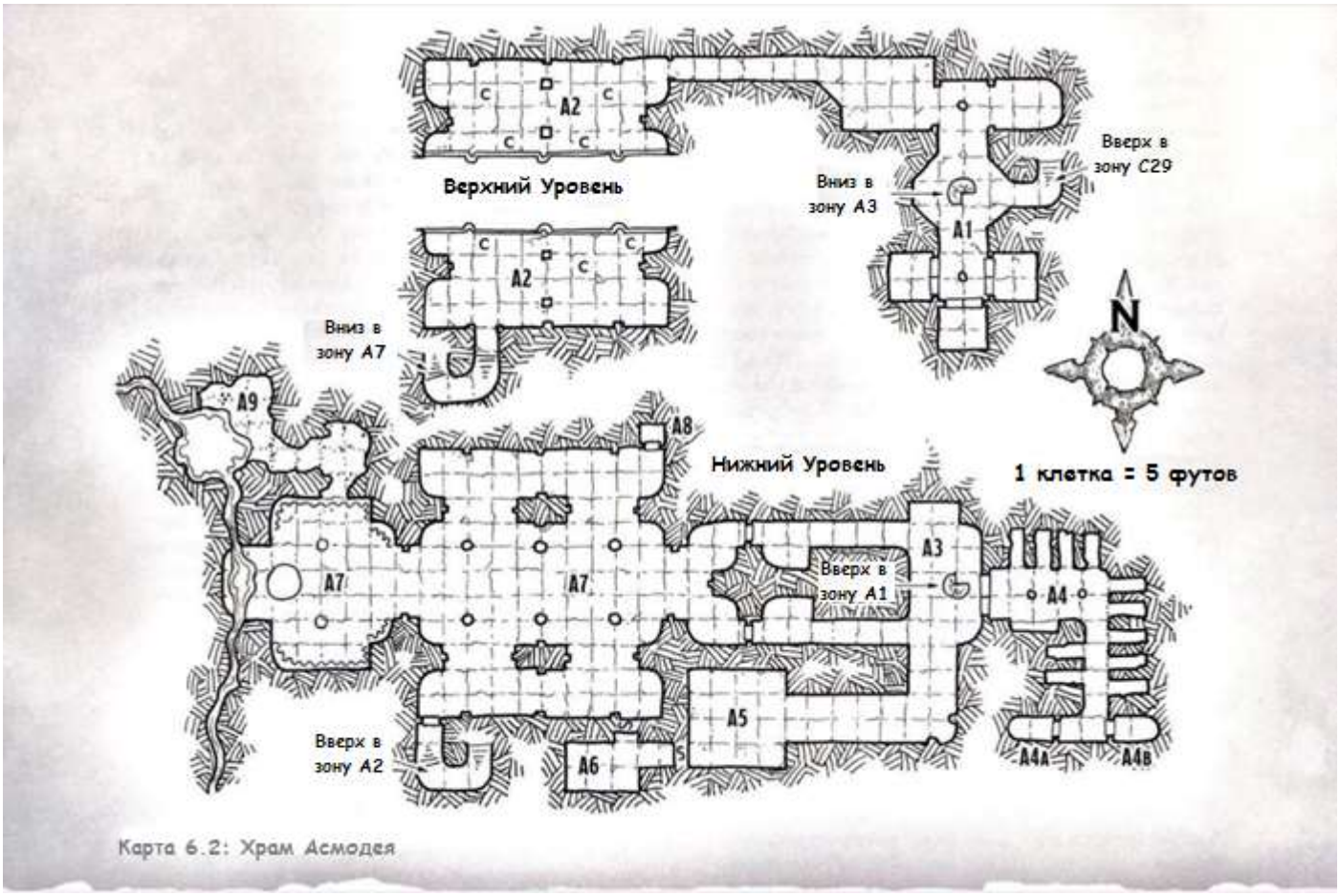
Духи нескольких мертвых членов семьи Кассалантер привязаны к этому склепу. Они выглядят как три темных дымчатых **спектра**, плюс **привидение**, выглядящее как иллюзорный образ красивого, гладко-выбритого мужчины-рыцаря в латах. Нежить атакует любое живое существо, но не может покинуть склеп или приблизится ближе, чем на 5 футов к любому существу, носящему святой символ Асмодея.

Привидение, это всё, что осталось от Каладорна Кассалантера, бывшего Тайного Лорда и героя Глубоководья. Оно прекращает атаковать и отзывает спектров, если персонаж носит или показывает символ Сиаморф. После того, как привидение увидит этот символ, оно проводит персонажей в свою личную гробницу.

А4а. Гробница Каладорна

Саркофаг в гробнице накрыт пыльной плитой. На гипсовой крышке вырезан красивый, гладко-выбритый мужчина, держащий кубок рыцарь с выгравированным на нем солнцем. Мужчина на крышке выглядит точно также как и привидение Каладорна Кассалантера (см. выше).

Сокровища. Скелет Каладорна превратился в пыль, но его *латы +1 (+1 plate armor)* остались нетронуты временем. Рядом в пыли также лежит его оружие - *булава распада (mace of disruption)*. Если привидению Каладорна показать один или оба магических предмета из его саркофага, то оно спросит: "Вы клянетесь использовать эти предметы, чтобы победить силы тьмы?". Утвердительного ответа достаточно, чтобы упокоить привидение. Перед своим исчезновением оно изрекает: "Используйте булаву, чтобы уничтожить отображение воплощения зла. Положите конец пороку, чтобы восстановить честь моей семьи." ("отображение" это статуя Асмодея в зоне А7).



A4в. Пустая Гробница

В гробнице нет ничего, кроме пыли и паутины.

A5. Покои Культистов

В помещении следующие особенности:

- Шесть деревянных кушеток стоят вдоль северной и южной стен.
- Западная стена украшена четырьмя барельефами, изображающими исчадиями преисподней.

Здесь после церемоний отдыхают уставшие культисты, особенно когда выпьют слишком много вина.

Секретная дверь. Позади одного из барельефов находится потайная дверь, которую можно заметить с успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 13. Если нажать на скульптурную резьбу, то откроется тайный проход в зону A6.

A6. Тайная Ризница

Комната спрятана за двумя потайными дверями, не замаскированными изнутри. На каждой из них каменная ручка позволяющая без труда её открыть изнутри. Здесь следующие особенности:

- Два черных платяных шкафа с девятиконечными звездами, вырезанными на дверцах, стоят возле южной стены.
- Пара высоких тонких зеркал расположена возле западной стены, их каменные рамы украшены вырезанными змеями.
- В центре комнаты шесть бочонков с вином, использующееся на собраниях культа.

В каждом шкафу пять комплектов регалий, размером на взрослого человека: красные мантии, дьявольские маски и деревянные амулеты с символом Асмодея.

Собрание культа. За час перед собранием культа, пять людей-**культистов** здесь облачаются в свои регалии.

A7. Церемониальный Зал

В зале 30-футовый высотой потолок и пара, на высоте 20-футов, балконов по краям, с которых открывает вид на зал. В нём также следующие особенности:

- Ряды мерцающих свечей в железных подсвечниках формируют дорожку к каменной статуе, высотой 30 футов, в западном конце зала. Статуя изображает улыбающегося бородатого мужчину с изогнутыми маленькими рожками, торчащими чуть выше его бровей, и раздвоенными копытами вместо ног. В основании статуи,

расположена каменная чаша, зажатая в каменном когте, торчащем из пола. Чаша диаметром в 9 футов, глубиной 3 фута, и заполнена потрескивающим пламенем.

- Три человека-**культиста**, одетые в красные мантии, дьявольские маски и деревянные символы Асмодея, стоят на коленях перед статуей, лихорадочно повторяя молитву на Инферно. (В течение собрания культа, количество культистов увеличивается многократно.)
- Стены вокруг статуи украшены большими фресками, показывающими различные сцены людских пороков. (Позади северной фрески грубо пробитый туннель, ведущий в зону A9.)

Ритуал Кассалантеров по спасению душ Теренцио и Эльзерины проходит здесь (см. Особые события, ниже).

Собрание культа. Если культ собрался здесь, то 30 людей-**культистов** выстроились в ряды перед статуей, читая молитвы Асмодею, с деревянными кубками в руках. Их лидер - **Викторо Кассалантер** (см. приложение B), бросает подношения в чашу. Примерно половина культистов это дворяне, в то время как другая половина простые обыватели Глубоководья, приглашенные в культ, чтобы пополнить его ряды. По периметру стоят Вилфорт Кроули, Тиссина Кайрет, Лайба Россе и Жандар Чергоба (см. "Главные слуги"). Их задача - следить за тем, чтобы другие культисты вели себя хорошо, пока **Аммалия Кассалантер** (см. приложение B) изящно проходит сквозь толпу с золотым графином, торжественно разливая вино по кубкам в руках культистов, чтобы выпить за Владыку Девяти Адов. Шесть невидимых **бесов** леди Кассалантер (см. зону C25) сидят на статуе.

Статуя дьявола и церемониальная чаша. Изначально, статуя изображала Сиаморф, но Кассалантеры использовав заклинание *изменение формы камня [stone shape]* превратили её в отображение их ужасного повелителя - Асмодея. Массивная чаша у ног статуи также была преобразована при помощи заклинания *изменение формы камня* – применение на ней заклинания *обнаружить магию [detect magic]* или подобной магии покажет исходящую из чаши сильную ауру магии школы вызова. Магические пламя продолжает гореть в чаше до тех пор пока она цела. Любое попавшее в пламя существо, или начинающее в нём свой ход, получает 4к10 огненного урона. Существо, чьи очки здоровья опускаются от этого урона до 0, превращается в пепел. Немагические предметы, брошенные в огонь, уничтожаются.

Если ударить статую *булавой распада*, она покрывается трещинами и рассыпается на части, разбивая чашу перед собой. Все члены культа, лицезреющие разрушение статуи, получают 11 (2к10) психического урона.

Секретная дверь. Потайная дверь, ведущая в зону A6 может быть обнаружена с успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 13. Нажатие на правильную секцию стены приводит к открытию двери.

Ручей. Текущий позади статуи ручей вытекает и уходит по проложенному в стенах водостоку в 1 фут высотой и 2 фута шириной.

A8. Кладовая

Возле задней стены в чуланчике незапертый шкафчик с лежащим перед ним черным ковриком. Внутри золотой графин (стоимостью 125 зм), а на полках расставлены деревянные винные кубки.

Собрание культа. Шкафчик пуст, поскольку графин и кубки находятся в руках культистов в зоне A7.

A9. Ручей и Бассейн

Подземный ручей протекает через западную часть храма и впадает в небольшой бассейн 5 футов глубиной, после чего изгибаясь, уходит дальше на северо-запад, в итоге выходя на поверхность на Прибрежных Отмелях.

ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ

Если Кассалантеры не добудут *Камень Голорра*, то представленные ниже события не произойдут. В результате Теренцио и Эльзерина превращаются в **лемуров**, так как через десять дней после Дня Основателей их души исчезают. Разбитые своей утратой, Викторо и Аммалия Кассалантеры клянутся уничтожить тех, кто им помешал.

ПОЛУЧЕНИЕ ЗОЛОТА

Событие может произойти только в День Основателей или в ближайшее время перед ним.

Вооружившись *Камнем Голорра* и ключами для открытия Хранилища Драконов, Викторо Кассалантер входит в хранилище, используя на себя заклинание *маскировка [disguise self]*, чтобы предстать в образе Лорда Дагульта Неверембера, и этой хитростью заставить золотого дракона Оринакса отдать ему золото. Дюжина **охранников** Дома Кассалантер, замаскированных под городских стражников, распихивают золото по мешкам, ещё одна дюжина относит мешки в пару ожидающих карет, для безопасной перевозки золота на виллу Кассалантеров.

Каждый мешок вмещает 1,000 золотых монет, а каждая карета может вместить пятьдесят мешков (50,000 зм) за раз. Доставка золота из Хранилища Драконов на виллу Кассалантеров требует десять поездок туда и обратно (по пять на карету) и большую часть дня. Каждую карету сопровождают три невидимых **беса**, которыми командует **бородатый дьявол** в шляпе и плаще с высоким воротником, скрывающие его истинную сущность. По прибытии на виллу, каждую карету встречает ещё одна дюжина **охранников** в ливреях Дома Кассалантер, разгружающая мешки с золотом и относящая их в зону C29.

ДЕНЬ ПРОКЛЯТЫХ

Событие происходит, только если Кассалантеры получат золото из Хранилища Драконов.

В День Основателей Аммалия Кассалантер устраивает торжественное празднование, начинающее рано утром и заканчивающее в полночь. Богатые гости начинают прибывать поздно вечером и собираются внутри виллы, вдали от солнца и жары, в то время как сотня бедняков Глубоководья (в большинстве своём из Полевого Округа) собираются под шатрами, установленными на газоне. Нанятые актеры, одетые в костюмы основателей Глубоководья, устраивают парад, а барды играют оживленную музыку. Никто не подозревает, что еда в шатрах павильона была пропитана полуночными слезами - ядом, который убьёт бедняков в полночь. У Аммалии к яду иммунитет и она спокойно принимает участие в застолье. Богатые гости, которые остаются на вилле, едят и пьют за отдельными столами и избавлены от ужасного финала мероприятия.

За час до полуночи, артисты расходятся, в то время как Аммалия начинает произносить поименно тосты за своих богатых гостей, превращая их в невольных сообщников, и тем самым обеспечивая их молчание. Тем временем стражники дома пресекают попытки бедняков покинуть виллу, насильно задерживая всех, кто попытается сбежать. Если персонажи никак не мешают беднякам питаться отравленной пищей, то все эти люди получат свою порцию яда и умрут в полночь.

Пока Аммалия играет роль радушной хозяйки, Викторо поручает культистам достать мешки с золотом из хранилища Дома Кассалантеров (зона C29) и высыпать его в жертвенную чашу (зона A7). Они завершают работу незадолго до полуночи. В полночь, когда яд сделает своё чёрное дело, присматривающая за богатыми гостями Аммалия прикажет Тиссине Кайрет уведомить Викторо о том, что дело сделано. Стоя перед статуей Асмодея в храме, Викторо призывает **шипастого дьявола** и сообщает ему, что оплата полностью произведена. Дьявол объявляет (на Инферно), что платеж "удовлетворительный" и сообщает Викторо, что души Теренцио и Эльзерины не будут перенесены в Девять Адов. Затем он исчезает, оставляя Кассалантеров наслаждаться своим триумфом.

После празднования, во тьме утренних часов, трупы погибших сбрасывают в огненную чашу в зоне A7, не оставляя никаких свидетельств произошедшего. В последующие дни и месяцы Викторо и Аммалия угрожают свидетелям дьявольским возмездием, вынуждая их тем самым молчать, и используют свое политическое влияние для прекращения любого уголовного расследования связанного с пропажей людей.

ДЖАРЛАКС, лидер БРЕГАН Д'ЭРТ, рассматривает членство в Альянсе Лордов как свой путь к власти за пределами Лускана. Как тайному лорду города с сомнительной репутацией, ему было трудно получить место за столом с другими городами севера, особенно, когда речь заходит о торговле и обороне региона. Таким образом, он планирует использовать украденное золото, чтобы заключить сделку с Лаэраль Сереброрукой для включения в альянс, и вытеснить из группы Невервинтер и его лорда Дагульта Неверембера - самого яростного политического противника Джарлакса.

ЛИЦОМ К ЛИЦУ С ДЖАРЛАКСОМ

Когда персонажи исследуют Ярмарку Морских Дев, они могут столкнуться с Джарлаксом, особенно если они вышибут двери и устроят штурм судов странствующего карнавала. Когда Джарлакс узнает, что персонажи находятся на борту одного из его кораблей, он договорится встретиться с ними в облике Зардоза Зорда. Если они откажутся, Джарлакс приказывает своей команде выбросить персонажей за борт - или сам позаботится о них, если придётся.

Если авантюристы вызывают доверие Джарлакса, он предлагает им присоединиться к поискам хранилища драконов. Он намерен вернуть золото Лараэль Сереброрукой, за минусом 5,000 золотых, которые получат персонажи в обмен на их помощь. Он предлагает еще 5,000 золотых за помощь с *драконьим посохом*. Если персонажи принимают предложение, Джарлакс будет справедливо блюсти свою часть сделки. Как только золото будет в безопасности, он отдает персонажам их долю.

Если персонажи не согласятся на условия Джарлакса, или если они нападут на него, он попытается оглушить их и оставить их без одежды или снаряжения в придорожной канаве Портового Округа. Он будет хранить их снаряжение в зоне J16 на борту *Франта*, за исключением любых магических предметов. Их он будет хранить в зоне U4 на борту *Алого Марпенота*, его секретной субмарины.

В том маловероятном случае, если Джарлакс будет убит, Бреган Д'Эрт поднимут его из мертвых в течение десяти дней. Как только он придёт в себя, он попытается восстановить любое снаряжение, которое было у него украдено.

ПРЕГРАДЫ ДЛЯ ОПЕРАЦИИ ДЖАРЛАКСА

Персонажи могут мешать Джарлаксу способами, описанными в следующих двух подразделах.

Уничтожение Маскировки

Носовые фигуры на кораблях Джарлакса (зона J8) создают иллюзии вокруг членов экипажа дроу, заставляя их казаться людьми. Если фигура на носу уничтожена, дроу на этом корабле останутся под палубами, чтобы не привлечь нежелательного внимания.

Потопить или Украсть Судно

Если персонажи топят или крадут один из его парусных кораблей или *Алый Марпенот*, Джарлакс поручает своим членам экипажа выяснить, что пошло не так. В случае с затонувшим кораблем такое бессмысленное разрушение может также привлечь Городской Дозор, особенно если это приводит к тому, что люди тонут.

ЯРМАРКА МОРСКИХ ДЕВ

Странствующий по морям карнавал Джарлакса Бэнра путешествует вверх и вниз по Побережью Мечей на трех кораблях. *Франт*, флагман Джарлакса, является прикрытием прячущейся под ним сделанной на Лантане субмарины *Алый Марпенот*. Второй корабль, *Сердцеед*, в основном используется для перевозки артистов, необычных существ и фургонов. Третий корабль, *Буян*, перевозит музыкантов и декоративные платформы. *Сердцеед* и *Буян* сейчас пришвартованы, а *Франт* стоит на якоре в гавани.

Все три корабля управляются дроу, которые магически замаскированы, чтобы казаться людьми. Несмотря на их маскировку, дроу все еще чувствительны к солнечному свету.

НА ПУТИ К КОРАБЛЯМ

Сердцеед и *Буян* пришвартованы друг напротив друга на одном пирсе в Портовом Округе. Персонажам нужно только подняться по пандусу от пирса до зоны J1 на любом корабле. Пирс настолько кишит народом, что никто не обращает внимания на персонажей, пока они не окажутся на судне.

Флагман Джарлакса стоит на якоре в гавани Глубоководья, в миле от других его кораблей. Чтобы добраться до *Франта*, персонажи должны отправиться туда на другом судне, морском или воздушном. Если персонажи приближаются на судне, известном команде, например, на гребной шлюпке с другого корабля Джарлакса, персонажи не вызывают подозрений, пока их не увидят на палубе. Команда *Франта* немедленно посылает сообщение Джарлаксу, если персонажи приближаются на неизвестном им судне.

Если персонажи приближаются к *Франту* на подводном аппарате, таком как *аппарат Квалиша* Гринды Гарлот (см. главу 4), управляющий им персонаж должен преуспеть в проверке Ловкости Сл.12 (Скрытность), чтобы корабль не был замечен экипажем *Алого Марпенота*. Если персонажи приближаются вплавь, каждый из них должен преуспеть в проверке Ловкости со Сл.10 (Скрытность), чтобы не быть замеченным экипажем *Франта*.

ЭКИПАЖИ

Персонажи могут узнать ценную информацию, опрашивая членов экипажа и артистов карнавала.

Капитаны Кораблей

Хотя Зардоз Зорд (Джарлакс Бэнр) командует флотилией, у каждого корабля есть свой капитан: **маг-дроу** Бреган Д'Эрт, замаскированный под стройного, хорошо одетого человека. Эти капитаны знают о планах Джарлакса. Они общаются друг с другом и с Джарлаксом, при помощи заклинания *послание [sending]*, которые они подготавливают вместо заклинания *полет [fly]*.

Велгос Эфеззрин капитан *Буяна* в облике человека Фергуса Водного Краба. Он чрезмерно любит вино и персонажи будут иметь преимущество в проверках Харизмы, если будут взаимодействовать с ним во время трапезы.

Тилан Илииф капитан *Сердцееда* в образе человека Кларр Бесстыдный. Он суровый хозяин корабля, и его тарантул-фамильяр всегда сидит на плече.

Ллорат Фарн капитан *Франта* в облике человека Тарвинда Багор. Он любит азартные игры и не может устоять перед хорошей ставкой.

Успешной проверки Харизмы Сл.15 (Обман или Убеждение) и упоминания имени Зардоза Зорда достаточно, чтобы получить аудиенцию с капитаном корабля. Если персонажи захватят одного из капитанов и преуспеют в проверке Харизмы Сл.15 (Запугивание), они узнают следующую информацию, задавая правильные вопросы:

- "Ярмарка Морских Дев и все ее корабли находятся под командованием капитана Зардоза Зорда из Лускана." (Капитан корабля не будет разглашать истинную личность Зорда, если не заставить его это сделать при помощи магии.)
- "У Зорда каюта на борту *Франта* и он проводит там много времени с Марго Веридой и Хафейтой Морзан, двумя звёздами Ярмарки Дев."

- "Год назад Ярмарка Морских Дев посетила остров Лантан, где Зорд приобрел подводную лодку под названием *Алый Марпенот*. Подводная лодка находится под *Франтом*."
- "У Зорда есть подручные, которые ищут артефакт под названием *Камень Голорра*, который укажет путь к месту под названием Хранилище Драконов. (В целях безопасности капитаны не проинформированы о ходе выполнения миссии.)
- "У Зорда есть шпионы-дроу в Глубоководье - Фелрект Лафин, Креббиг Маскилир и Солун Зибриндас. У них у всех Лантанское огнестрельное оружие."
- "Наша маскировка генерируется магической фигурой, закреплённой на носовой части каждого корабля."

Моряки

В экипажах *Франта*, *Сердцееда* и *Буяна* по двадцать моряков: три **элитных воина дроу** (помощники капитана) и семнадцать **дроу**, все магически замаскированные под худощавых людей на борту своего судна. Все они верные члены Бреган Д'Эрт, и все знают, что Зардоз Зорд - это переодетый Джарлакс Бэнр. Они ничего не знают про устройство *Алого Марпенота* или планах Джарлакса.

Экипаж имеет приказ не болтать лишнего с незнакомцами или гостями. Персонажи, которые задают вопросы членам экипажа, могут узнать следующее:

- "Зардоз Зорд - хозяин Ярмарки Морских Дев. Если вы хотите встретиться с ним, поговорите с капитаном корабля." (Моряк не будет разглашать истинную личность Зорда, если не заставить его это сделать при помощи магии.)
- "Ярмарка Морских Дев базируется в Лускане."

Карнавальщики

Большинство карнавальных исполнителей и рабочих - это **обыватели**, обученные выполнять несколько задач или трюков. (Исполнители обладают бонусом мастерства к Исполнению.) Их держат в неведении о большинстве вещей, но кое-что они всё же знают. С успешной проверкой Харизмы Сл 10 персонаж может уговорить или обмануть карнавальщика, чтобы он раскрыл одну из следующих частей информации:

- "Зардоз Зорд использует магию, чтобы добраться от *Франта* до других кораблей. Я никогда не видел его в лодке."
- "Моряки общаются друг с другом, используя странные сигналы руками. (Члены Бреган Д'Эрт используют язык жестов Дроу.)
- "Все моряки испытывают отвращение к солнечному свету."
- "Ты заметил, что у моряков есть небольшой эльфийский акцент?"
- "Все члены экипажа-мужчины. Весьма странно."

РАЗОБЛАЧЕНИЕ ДРОУ

Любой персонаж, который проводит 1 час, наблюдая за экипажем корабля, может сделать проверку Мудрости (Восприятия) Сл 15. При успешной проверке персонаж замечает, что большинство членов экипажа говорят на Общем языке с Эльфийским акцентом и обмениваются жестами, когда они думают, что никто на них не смотрит. Персонаж-дроу распознает сигналы рук как язык жестов Дроу.

Изменения, вызванные магией носовых фигур кораблей (см. зону J8), не выдерживают физического осмотра, что означает, что персонажи, которые взаимодействуют с членами экипажа, имеют шанс заметить иллюзию. Например, персонаж, который хватает одного из моряков за ухо, быстро поймет на ощупь, что ухо заострено, а не закруглено, как кажется. Кроме того, любой персонаж-дроу, зашедший на борт одного из этих кораблей, мгновенно принимает иллюзорную форму человека того же пола, роста и веса из-за магии носовой фигуры корабля.

ОСОБЕННОСТИ КОРАБЛЯ

Каждый корабль имеет статистику парусника (см. таблицу Воздушные и Водные суда в главе 5 *Руководства Мастера*), а также функции, описанные в следующих подразделах.

Тревога

Если злоумышленники обнаружены или на одном из кораблей вспыхивает бой, весь экипаж (один капитан **маг-дроу**, три **элитных воина-дроу** и семнадцать **дроу**) мобилизуется для борьбы с угрозой. Дроу предпочитают брать пленных или лишать врагов сознания, а не убивать их. Пленников бросают на гауптвахту (зона J15) до тех пор, пока Джарлакс не решит, что с ними делать, а их снаряжение складывают в арсенальную (зона J16).

Потолки

Каюты, трюмы и коридоры имеют 8-футовые потолки с 6-футовыми дверными проемами, соединяющими их.

Двери

Если не указано иное, двери изготовлены из дерева. Замок двери может быть вскрыт персонажем, который делает успешную проверку Ловкости Сл.15 с помощью воровских инструментов, или дверь может быть принудительно открыта персонажем, который делает успешную проверку Силы Сл. 15 (Атлетика). У капитана корабля есть ключи от всех запертых дверей на борту его судна.

Лифтовые Платформы

Каждое судно оборудовано лифтовой платформой, которую можно опускать и поднимать с помощью рычага, чтобы облегчить погрузку и разгрузку груза. Когда она не используется, эта платформа остается в самом нижнем грузовом отсеке каждого судна. (см. Грузовые трюмы для дополнительной информации)

Освещение

Области под палубами ярко освещены подвесными фонарями.

Такелаж

По такелажу можно карабкаться без проверок способностей.

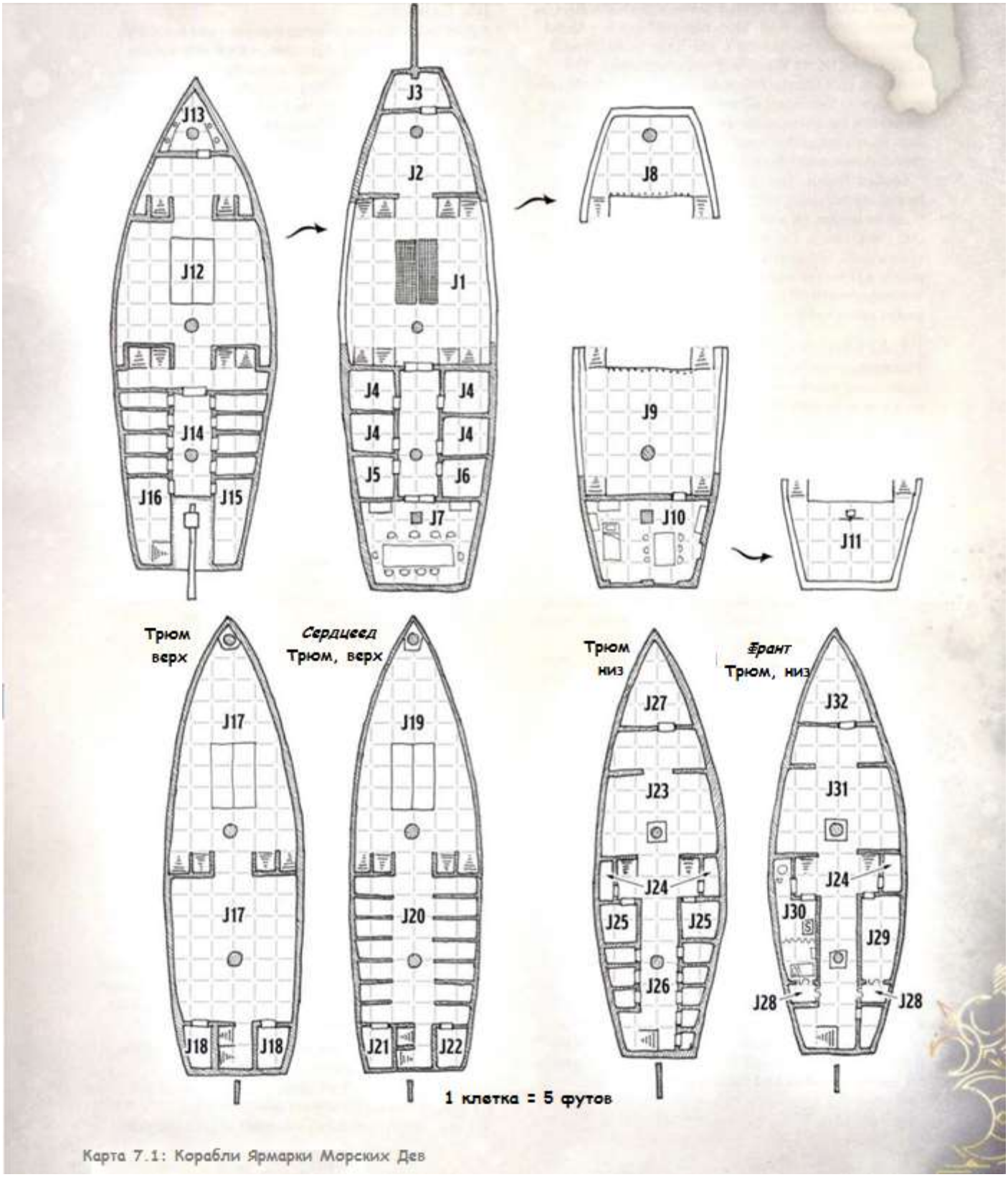
УСТРОЙСТВО КОРАБЛЕЙ

Франт, Сердцеед и *Буян* имеют одинаковую конфигурацию и команду, что соответствует карте 7.1. Исключения отмечаются в описании зон и на карте.

J1 Главная Палуба

Три матроса (**дроу**) и помощник капитана (**элитный воин дроу**) находятся на палубе все время. Если персонажи поднимутся на борт корабля и попросят поговорить с капитаном, помощник капитана спрашивает по какому делу они прибыли, прежде чем беспокоить капитана.

Ялики. Четыре гребные лодки сложены друг на друга на этой палубе. Канаты и шкивы используются для подъема этих лодок в воду и из воды.



Карта 7.1: Корабли Ярмарки Морских Дев

J2 . Хранилище

Запах смолы пронизывает эту захламленную каюту, которая содержит следующие особенности:

- Бочки со смолой закреплены сетями по правому борту под принадлежностями для верховой езды.
- У левого борта плотные рулоны белого холста сложены друг на друга и закреплены веревкой.

J3. Каюта Помощников Капитана

Каюта имеет следующие особенности:

- Двойные гамаки висят перпендикулярно друг к другу. Двое свободных от дежурства помощников капитана (**элитные воины дроу**) отдыхают в гамаках.
- Три сундука из орехового дерева стоят под гамаками. Сундуки не заперты.

Сокровище. Каждый сундук содержит два комплекта обычной одежды, бурдюк для воды наполненный вином, и мешочек, содержащий 3к6 зм и 4к10 см.

J4 Каюты Экипажа

В каждой из этих кают четыре гамака. В каждой каюте отдыхает один матрос (**дроу**).

J5. Камбуз

Тепло и пикантные запахи доносятся из тесной каюты, в ней следующие особенности:

- Занятый делом кок (**обыватель**) жарит что-то на сковороде на одной стороне небольшой плиты и перемешивает что-то в кастрюле на другой.
- Грязная посуда сложена в мойку.
- На столе продукты в различных состояниях подготовки.

Кок слишком занят, чтобы говорить с персонажами, и быстро поднимает тревогу, если на него нападут, привлекая внимание экипажа.

J6. Кладовая

К переборкам прикреплены стеллажи с ингредиентами для приготовления пищи, в том числе банки со специями, мешки с мукой и бочки с салом.

J7. Столовая

Команда обедает здесь в течение всего дня. В любой момент времени в столовой находятся:

- Шесть трапезничающих моряков (**дроу**).
- На борту *Сердцееда* и *Буяна*, к морякам присоединяются 1к4 карнавальщиков (**обыватели**).
- Мебель включает стол, десять табуретов и два дубовых шкафа с тарелками, кружками и посудой.

J8. Полубак

Полубак просматривается моряками с главной палубы (зона J1), и с нижней (зона J9) и верхней палуб (зона J11) полуюта.

Носовая фигура корабля. Позолоченная деревянная фигура женщины-эльфа с развевающимися волосами торчит из носа корабля, протягивая вперед обе руки. Поскольку фигура не окрашена, нет никакого способа сказать, что она изображает дроу, но персонаж, который внимательно изучает фигуру и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятия) Сл. 13, замечает крошечного рельефного паука на её лбу.

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* или аналогичная магия покажет ауру магии иллюзии вокруг носовой фигуры - эффект от которой заставляет каждого дроу на борту корабля выглядеть как человек. Пол, рост и вес дроу не меняются; иллюзия влияет только на внешность, а не на голос или манеры. Если сколдовать *рассеивание магии [dispel magic]* на замаскированного дроу, то это заставит иллюзию вокруг него на мгновение замерцать. *Преграда магии [antimagic field]* подавляет магию фигур в пределах области поля. Разрушение носовой фигуры прекращает эффект по всему кораблю. Носовая фигура имеет КД 15, 50 очков прочности, иммунитет к яду и психическому повреждению.

J9. Полуют, Нижняя Палуба

Здесь следующие особенности:

- Два моряка (**дроу**) находятся здесь все время.
- Трапы с левого и правого борта поднимаются на верхнюю палубу полуюта (зона J11) и к штурвалу капитана.

Якорь. Здесь находится устройство для подъёма\спуска корабельного якоря. Он может быть поднят или опущен одним существом за 10 раундов (1 минуту), двумя существами за 5 раундов, тремя существами за 3 раунда или четырьмя существами за один раунд.

J10. Капитанская Каюта

Независимо от того, на каком корабле находятся персонажи, в этой роскошной каюте находятся:

- Стильные фиолетовые шторы закрывают большие окна с видом на гавань.
- С одной стороны центральной колонны стоит удобная кровать, ее дубовое изголовье вырезано в виде кракена. Дубовый обеденный стол, окруженный шестью стульями с высокими спинками, стоит на противоположной стороне центральной колонны.
- Остальная меблировка включает в себя стеклянный шкаф с полками книг, деревянный сундук, запертый на висячий замок, и небольшой письменный стол.

Капитан. Здесь обычно можно застать капитана каждого корабля (**мага-дроу**) с **нимблрайтом** (см. приложение B), выступающим в качестве подручного и телохранителя.

Капитан с удовольствием встречается с персонажами, которые просят поговорить с ним, в основном, чтобы оценить, представляют ли они угрозу. Если персонажи вежливы, капитан пригласит их составить ему компанию за трапезой. Если персонажи ведут себя утомительно или угрожающе, он приказывает им немедленно покинуть корабль, а если те откажутся - бьёт тревогу.

К поясу каждого капитана прикреплено кольцо с несколькими ключами. Один из ключей открывает сундук в этой каюте; другие ключи открывают любые запертые двери на корабле капитана.

Книжный шкаф. Каждый капитан хранит небольшую коллекцию мирских книг. Каждый прячет свою книгу заклинаний в секретном пространстве под нижней полкой, которую можно найти с помощью успешной проверки Мудрости (Внимание) Сл 14 . Книга заклинаний содержит следующие заклинания: *конус холода [cone of cold], власть над водами [control water], контрзаклинание [counterspell], обнаружить магию [detect magic], огненный шар [fireball], полёт [fly], высшая невидимость greater invisibility], град [ice storm], доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], туманный шаг [misty step], ментальная связь Рэри [Rary's telepathic bond], послание [sending], щит [shield], внушение [suggestion], волна грома [thunderwave], подводное дыхание [water breathing]* и *паутина [web].*

Запертый сундук. Успешная проверка Ловкости Сл. 20 с помощью воровских инструментов открывает замок, или его можно сломать с помощью успешной проверки Силы Сл. 20 (Атлетика). В сундуке находится аккуратно сложенная одежда, 250 золотых в мешке, 1к6 жемчужин (стоимостью 100 золотых каждый) в шелковом мешочке, *зелье дыхания под водой* и бутылку отличного вина (стоимостью 25 золотых), с этикеткой в форме глазной повязки и названием "Одноглазый Джакс" написанным на Общем языке.

J11. Полуют, Верхняя Палуба

Это самая верхняя палуба на корабле, просматриваемая с полубака (зона J8), главной палубы (зона J1) и нижней палубы полуюта (зона J9). Здесь находятся:

- Штурвал корабля, установленный в самой верхней точке палубы.
- Два моряка-**дроу**, пребывающих здесь постоянно.

Штурвал. Если корабль плывет с полным экипажем, персонаж, который умеет обращаться с водными транспортными средствами, может встать за штурвал и управлять судном.

J12. Верхний Грузовой Трюм

В помещении следующие особенности:

- Большие решетчатые двери в потолке открываются, чтобы товары можно было загружать в этот трюм, а также выгружать из него с помощью грузового лифта. 15-футовая секция пола открывается, под ней - Нижний грузовой трюм (зона J17 на борту *Франта* или *Буяна*; зона J19 на борту *Сердцееда*).
- Ящики и бочки, сложенные друг на друга до потолка и закреплённые верёвками, чтобы не двигались. Содержат воду и провиант для экипажа и артистов.

Грузовой Лифт. Чтобы активировать платформу лифта, существо должно встать на платформу и использовать действие, чтобы потянуть рычаг вверх или вниз. Платформа не может подняться выше главной палубы (зона J1) или опуститься ниже самого нижнего грузового трюма на судне.
Люк в полу открывается при подъеме грузового лифта. Если платформа поднята в зоне J1, Люк остается открытым до тех пор, пока платформа лифта не вернется в эту область или зону J17 (J19 на *Сердцееде*).

J13. Гальюн

Вонь мочи наполняет тесный гальюн. Уборные представляют собой решетчатый настил с отверстиями, под которыми находится море - это, собственно, всё что здесь есть.

J14. Каюты Карнавальщиков

Восемь узких кают оснащены гамаками, в каждом из которых отдыхает карнавальный артист или рабочий (**обыватель**). Карнавальщики зовут на помощь, в случае столкновения с злоумышленниками. Сражаются только в целях самообороны.

J15. Гауптвахта

Дверь, сделанная из образующих решётку железных прутьев и снабженная крепким замком закрывает эту каюту. Всё что находится внутри - ночной горшок. У капитана есть ключ от этой двери. Замок может быть вскрыт персонажем, который делает успешную проверку Ловкости Сл. 17, используя воровские инструменты (при взломе изнутри камеры - бросок с помехой). Успешная проверка Силы Сл. 23 (Атлетика) заставляет дверь открыться. Дверь имеет КД 19, порог повреждения 10, 27 очков прочности и иммунитет к яду и психическому повреждению.

Заключенный Моряк. Есть 25-процентный шанс, что в камере находится моряк (**дроу**) ударивший товарища по команде в ходе возникшего спора.

J16. Арсенал

Дроу хранят здесь свое оружие и доспехи, пока корабль находится в море. Если персонажи захвачены и лишены своего оборудования, их немагические вещи хранятся здесь. Арсенал имеет следующие особенности:

- Пустые стойки для оружия, крюки для доспехов на переборке.
- Трап ведет вниз, в чрево корабля.

Сейф (только на Франте). Арсенал на борту *Франта* также оснащен 750-фунтовым чугунным сейфом с кодовым замком. Джарлакс и его помощники (Фелрект Лафин, Креббиг Маскилир и Солун Зибриндас) знают комбинацию: 1-20-59. Персонаж может вскрыть замок успешной проверкой ловкости Сл. 25 (Исследование), используя воровские инструменты. Каждая попытка занимает 1 минуту. Заклинание *открывание [knock]* или подобная магия также открывает сейф, в котором находятся три пистоля, двенадцать кожаных мешочков с *дымовым порохом*, три кожаных патронташа, содержащих по двадцать пуль в каждом, и сумку с 250 золотыми монетами.

Трапы. Ступени ведут к зоне J17 на *Франте* и *Буяне* или в зону J20 на *Сердцееде*.

J17. Нижний Грузовой Трюм

Только на Франте и Буяне

Причудливые платформы Ярмарки Морских Дев разобраны и хранятся в нижнем грузовом трюме *Буяна*, в то время как на *Франте* хранятся части сломавшихся и экспериментальных платформ. (Описание Нижнего грузового трюма *Сердцееда* см. в зоне J19.)

Грузовой Лифт. Если платформа грузового лифта опускается в эту область, в то время как существа находятся в той области 15 на 10 футов, где приземляется платформа, каждое из этих существ должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл. 10 или получить 11(2к10) дробящего урона от удара и быть сбитым с ног и удержанным, пока платформа не будет поднята. Существо, которое преуспевает в спасброске, перемещается в пространстве по своему выбору рядом с платформой лифта, не провоцируя атаку по возможности.

Трюм Буяна. Трюм *Буяна* пустует в в дни парадов, за исключением пустых сундуков для хранения. В другие дни, он содержит следующее:

- Различные сундуки, наполненные костюмами для музыкантов, танцоров, акробатов и клоунов
- Бочонки с конфетти, блестками и гримом
- Связки деревянных ходулей (по 4 и 8 футов высотой)
- Бехолдеры из папье-маше, укреплённые на 10-футовых столбах
- Платформа, увенчанная механическим единорогом в натуральную величину, на котором восседает механический дроу-рейнджер, размахивая двумя ятаганами (когда рычаг под тележкой тянется, единорог пукает 15-футовым конусом конфетти, можно проделать этот трюк дважды, прежде чем его нужно будет снова наполнить)
- Платформа, увенчанная двумя механическими гоблинами. Если их завести, они примутся колотить друг друга.
- Платформа с механическим рыцарем в доспехах, который сражается с механическим исчадием преисподней (если механизм завести, рыцарь взмахнёт мечом, а исчадие захлопает крыльями)
- Сдутые черные, синие, зеленые, красные и белые воздушные шары в форме драконов (если их надуть они волшебным образом будут парить в воздухе, а их размер станет Огромен)
- Огромная кукла тарраски для пяти кукловодов
- Тенты для фургонов украшенные кисточками и расписанные красочными узорами и существами
- Конская и бычья упряжь, все ярко украшенные

Трюм Франта. Кормовой отсек трюма *Франта* охраняется раскрашенными в яркие цвета четырьмя **гигантскими пауками**. Эти арахниды с рождения обучались Джарлаксом, и они выдают себя за неодушевленные декорации платформ, оставаясь совершенно неподвижными, пока не нападут. Они не враждебны к дроу, чью истинную природу чувствуют, несмотря на магию иллюзии корабля. Персонажи с пассивной Мудрости (Восприятие) 17 или выше поймут, что пауки представляют угрозу прежде чем они атакуют.

Здесь хранятся части поврежденных и недостроенных аттракционов, в том числе:

- Несколько сломанных заводных механизмов в виде монстров
- Недоделанные или порванные тенты для фургонов и куклы
- Спущенный воздушный шар в виде гигантского фламфа, с небольшой дырой (заговор *починка [mending]* исправит повреждение)
- Платформа без украшений, увенчанная неокрашенным механическим золотым драконом из холста, натянутым на деревянную раму

Механический золотой дракон оснащен стеклянной канистрой с легковоспламеняющимся газом и рычагом, для того, чтобы дракон дышал огнем. При нажатии рычага канистра разбивается и огонь вырывается из пасти дракона. Если здесь вспыхивает пламя и не будет быстро погашено, оно распространится по трюму за 1 минуту. Члены экипажа в других отсеках корабля почувствуют дым через 5 минут, к тому времени трюм станет бушующим адом. Они займутся спасением подводной лодки (если она все еще пришвартована) перед тем, как покинуть корабль.

J18. Баталёрки

Только на Франте и Буяне

В каждой из этих кают находятся материалы, используемые для украшения платформ:

- Блестки, перья, ткань, бумага, ножницы, швейные иглы, катушки с цветной нитью и фляги с клеем разбросаны по маленьким столам.
- Схемы для парадных платформ прикреплены на переборках рядом с различными инструментами.

J19. Нижний Грузовой Трюм

Только на Сердцееде

В трюме *Сердцееда* царит ужасная вонь, усиливаясь по мере приближения к загонам (зона J20). В дни парада в трюме пустынно, но в другие дни здесь полно частей от разобранных фургонов (оси, колеса и клетки), в которых возят экзотических существ по городским многолюдным улицам. Инструменты, необходимые для сборки и ремонта фургонов, висят на крюках и переборках.

Грузовой Лифт. Если платформа грузового лифта опускается в эту область, в то время как существа находятся в той области 15 на 10 футов, где приземляется платформа, каждое из этих существ должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл. 10 или получить 11(2к10) дробящего урона от удара и быть сбитым с ног и удержанным, пока платформа не будет поднята. Существо, которое преуспевает в спасброске, перемещается в пространстве по своему выбору рядом с платформой лифта, не провоцируя атаку по возможности.

J20. Загоны для Зверей

Только на Сердцееде

В этой части трюма неприятно пахнет мускусом и экскрементами. Когда их не демонстрируют на параде, катая в фургонах по городским улицам, аттракцион находящихся здесь монстров Ярмарки Морских Дев рычит, фыркает, топает, пыхтит и ревёт в своих закрытых стойлах. Два дрессировщика (**обыватели**, опыт в навыке Уход за животными) ходят от стойла к стойлу, таская ведра с едой и негромко разговаривают с существами.

Каждый загон - это клетка с раздвижной дверью, с двойными наружными фиксаторами. Смонтированный в зоне J19 фургон, подгоняется задним ходом к любому из загонов. При открытой двери загона и успешной проверке Сл 15 Мудрость (Уход за животными) существо находящееся в клетке заманивается в заднюю часть фургона. Проверка выполняется с преимуществом, если существо приманивают пищей. При провале проверки на 5 или более, существо сбегает, пугается и начинает атаковать всех без разбора, пытаясь вырваться на свободу. Любая такая суматоха предупредит об опасности дрессировщиков или других членов экипажа находящихся поблизости.

В двенадцати загонах находятся следующие существа:

Две **человекообразных обезьяны**
Один **тигр**
Две **пантеры**
Четыре **гигантских огненных жука**
Один **топороклюв**
Один **гигантский гриф**
Один **носорог**
Один **аллозавр**
Один **совомед**
Один **гиппогриф**
Два **пса смерти**
Один **белый медведь**

Псы смерти и гигантский гриф - злые существа, причём гигантский гриф понимает Общий (хотя не может говорить). Они используют любую возможность для побега и упиваются страданиями других существ.

J21. Каюта Укротителей

Только на Сердцееде

В каюте растянуты гамаки для двух дрессировщиков, работающих в зоне J20. Если существ забрали на парад, дрессировщики спят в своих гамаках.

J22. Звериная Баталёрка

Только на Сердцееде

Здесь хранятся припасы и корм для существ из зоны J20:

- От кусков мяса, свисающих с потолка, в каюте стоит тошнотворный сладкий запах.
- Лопаты, веревки, цепи, ведра, тюки сена и несколько больших ящиков расставлены вдоль борта.

В ящиках сложены несколько видов лишайников, мхов и грибы, предназначенные для кормления травоядных существ. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 20 идентифицирует растительность как естественную для Подземья, а куски мяса от глубинного рота - буйволоподобного существа, выращиваемого дроу в Подземье для забоя.

Нэт, Дженкс и Сквидли наслаждаются ветреным осенним днём в Доках

J23. Пост Стрелков

Только на Сердцееде и Буяне

Сюда никого не пускают без разрешения капитана, а охранникам приказано убивать нарушителей на месте. В этом месте находятся:

- Два **стрелка-дроу** (см. приложение В) охраняющих доступ в зону J27.
- Трюм заполнен бочками с элем и пресной водой. Бочки накрыты сетями для груза, прикрепленными к полу.

Стрелки дроу. Если им придётся стрелять, дроу пользуются прикрытием разделяющих эту зону переборок. Они сражаются до смерти, чтобы не дать злоумышленникам добраться до зоны J27.

J24. Подсобки

В стенных шкафах держат швабры, щетки, ведра и мыло - всё для мытья палуб.

J25. Каюты Стрелков

Только на Сердцееде и Буяне

Две каюты для дроу-стрелков из зоны J23. В каждой из них находится:

- Напротив двери вдоль борта растянут гамак.
- Деревянный манекен и сундук из орехового дерева стоят возле переборки у двери.

Оба манекена предназначены для доспехов, но в настоящее время они пусты.

Сокровище. Каждый сундук содержит два комплекта обычной одежды, бурдюк для воды наполненный вином, и мешочек, содержащий 3к6 зм и 4к10 см.

J26. Рундуки

Только на Сердцееде и Буяне

В коридоре находятся восемь кладовок, используемых рабочими и артистами Ярмарки Морских Дев для хранения вещей. На крючках развешена верхняя одежда, внизу расставлена обувь.

J27. Склад Дымового Пороха

Только на Сердцееде и Буяне

Дверь в эту носовую каюту заперта и к ней приколочена деревянная вывеска, на которой написано на Общем и языке Эльфов: «ДОСТУП ОГРАНИЧЕН. НЕ ВХОДИТЬ». Внутри находится:

- Двадцать деревянных бочонков закреплены канатами по бортам. На каждом бочонке бумажная этикетка с надписью "ДЫМОВОЙ ПОРОХ! ВЗРЫВООПАСНО!" на Общем и языке Эльфов.
- Полки над ними уставлены деревянными ящиками.

Ящики. В десяти деревянных ящиках на полках лежит по сто пуль для пистоля в каждом.

Бочонки. В каждом находится пять фунтов *дымового пороха* (см. приложение А). Если один бочонок взрывается, все остальные бочонки в зоне поражения сдетонируют от взрыва. Если взорвется сразу 10, взрыв пробьет достаточно большую дыру в носовой обшивке корпуса для потопления корабля. Если взорвутся все 20 одновременно, взрыв вдребезги разнесет половину корабля, побьет окна по всему Портовому Округу и его будет слышно даже в Полевом Округе.

J28. Гардеробные Комнаты

Только на Франте

Двери гардеробных запираются снаружи.

Гардеробная по левому борту. Примыкает к каюте Джарлакса (зона J30) и содержит сделанные на заказ наряды для любого повода и плащи на каждый сезон года, а также полотенца. У задней переборки стоит деревянный манекен с глазной повязкой. Потайную дверь в переборке можно обнаружить успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие).

Гардеробная по правому борту. Примыкает к каюте для гостей (зона J29) и содержит полдюжины платьев, два мягких меховых плаща на вешалках, женские шляпы на крючках, а также причудливые полотенца и обувь на полках. Потайную дверь в переборке можно обнаружить успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие).

J29. Гостевая Каюта

Только на Франте

Богато обставленная каюта предназначена для особых гостей. Внутри большая кровать, деревянный сундук, отдельно стоящее зеркало и небольшой комод с лежащей на нём лирой. Пустые бутылки с вином катаются взад-вперед по полу от покачивания корабля на волнах. На кровати лежат три хихикающие личности:

- **Джарлакс Бэнр** (см. приложение В) под видом Зардоза Зорда (отсутствует, если он организует парад на Дне Чудес; см. «Особые события»)

- Марго Верида, человек, женщина-амнийка, **бард** (см. приложение B)
- Хафейта Морзан, человек, женщина-мулхорандка, **сорвиголова** (см. приложение B)

В прошлом году Марго и Хафейта присоединились к Ярмарке Морских Дев - Марго как лиристка, Хафейта как акробат. Джарлакс проявил романтический интерес к обеим женщинам, которые также влюблены друг в друга.

Марго и Хафейта вежливы, но немногословны. Обе нейтрально-доброго мировоззрения. Если на них нападают, они хватают свое оружие и другие вещи и убегают через потайную дверь (см. ниже).

Когда рядом с ними нет Джарлакса, их можно заставить разгласить некоторую информацию об их хозяине. Марго и Хафейта расскажут про некоторые или все из следующих фактов:

- Зардоз Зорд - переодетый дроу по имени Джарлакс.
- Экипаж каждого корабля Ярмарки Морских Дев состоит из дроу. Носовые фигуры кораблей создают иллюзию которая заставляет дроу казаться людьми.
- Джарлакс хочет, чтобы Альянс Лордов принял в свои ряды его город Лускан, и он также желает вытеснить из альянса Невервинтер.
- Год назад Ярмарка Морских Дев посетила остров Лантан, где Джарлакс приобрел Лантанскую субмарину и несколько заводных механизмов в виде слуг.

Секретная дверь. Потайную дверь, ведущую в гардеробную (зона J28), можно обнаружить при успешной проверке Мудрости Сл 15 (Восприятие).

Сокровище. Лира Марго стоит 30 зм. Незапертый сундук в изножье кровати содержит четыре комплекта маскарадных костюмов и шкатулку для драгоценностей в которой шесть золотых браслетов (стоимостью 25 зм каждый), два кольца с бриллиантами (стоимостью 250 зм каждый) и жемчужное ожерелье (стоимостью 500 зм).

J30. Каюта Зардоза Зорда

Только на Франте

Двери в каюту заперты. Если кто-то кроме Джарлакса поворачивает ручку любой из дверей, активируется заклинание *волшебные уста [magic mouth]* и оно вскрикивает: "Клянусь зубами Лолс, где твои манеры?" Звук достаточно громкий, чтобы его услышал Джарлакс (если он находится в зоне J29), и пришёл узнать, что происходит. В каюте находится следующее:

- Каюту наполняет сладкий запах лаванды. (Аромат создан магией и его можно развеять.)
- **Нимблрайт** (см. приложение B) стоит в небольшом алькове рядом с шахматным столиком. На столе пустая винная бутылка с этикеткой на Общем «Одноглазый Джакс».
- За пурпурной занавеской кровать, покрытая мягким синим одеялом и соответствующими подушками. Рядом с кроватью деревянный сундук на когтистых лапах.

Нимблрайт. Он слуга Джарлакса и беспрекословно подчиняется приказам своего хозяина. В его отсутствии ему даны распоряжения атаковать любого, кто попытается открыть люк в полу (см. ниже).

Секретные двери. Любой персонаж, обыскивающий каюту и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружит потайную дверь, ведущую в гардеробную (зона J28) и секретный люк в полу под сундуком.

Люк заперт при помощи заклинания *волшебный замок [arcane lock]*, но если постучать по нему три раза заклинание блокируется на 1 минуту. Люк также можно взломать с помощью успешной проверки Силы Сл 25 (Атлетика).

Под люком начинается ведущий на 10 футов вниз, внутри стальной, диаметром 3 фута трубы, трап приводящий к круглому металлическому люку в полу. Люк открывается вращением клапанного колеса и ведет в зону U1 на *Алом Марпеноте*. Чтобы вода не попала на корабль если люк будет открыт, а субмарина к нему не пришвартована, этот отсек герметизирован при помощи магии.

Сокровище. Набор для шахмат сделан в виде нефритовых фигур дроу и стоит 2500 зм.

J31. Тренировочный Зал

Только на Франте

Здесь регулярно тренируется Джарлакс. В нём находится следующее:

- По всему залу, как паутина, растянуты веревки.
- На деревянной стойке, прикрепленной к мачте, висят четыре рапиры.
- Пять потрепанных манекенов из дерева, соломы и холста стоят по всей комнате. У каждого деревянный меч и деревянный щит.
- В мишень для дротиков, висящую по одному из бортов, воткнут блестящий кинжал.

Атакующие манекены. Бонусным действием Джарлакс может приказать ожить пяти магическим манекенам и атаковать одну цель по своему выбору. Манекены имеет статистику **оживлённого доспеха**. При получении урона они останавливаются, пока Джарлакс не использует другое бонусное действие, чтобы снова оживить их. Заговор *починка [mending]* восстанавливает одно очко здоровья манекена.

Кинжал. В мишени торчит *+1 кинжал*.

Веревочная сеть. Из-за растянутых веревок вся область считается труднопроходимым рельефом. Во время своего

движения, после успешной проверки Ловкости Сл 15 (Акробатика), существо может передвигаться между веревок, отрицая эффект сети до конца своего хода.

J32. Сауна Джарлакса

Только на Франте

Дверь в комнату закрыта на наружную задвижку. При открытии из помещения вырывается облако пара. Он создан с помощью волшебства и может быть развеян заклинанием *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 14). Внутри ничего нет, кроме деревянной лавки.

Пар. В течение первого часа пар не оказывает вредного воздействия. За каждый дополнительный час, проведенный в этом помещении, существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или получить один уровень истощения. Существа, неуязвимые к урону от огня, автоматически преуспевают в спасброске.

АЛЫЙ МАРПЕНОТ

Подводная лодка Джарлакса, *Алый Марпенот*, пришвартована под *Франтом* и её видят лишь подводные существа. Джарлакс отступает сюда, если *Франт* будет атакован.

ЭКИПАЖ ДРОУ

Магия, скрывающая истинный облик дроу на борту кораблей Джарлакса, не распространяется на *Алый Марпенот.* Персонажи, прокравшиеся на подводную лодку, столкнутся с дроу и будут допрошены. Если дроу не получат правильных ответов, они нападают. Любой находящийся неподалеку дроу, услышав шум драки придёт узнать что происходит, и присоединится к ней, чтобы отбиться от захватчиков.

ГНОМЫ-МЕХАНИКИ

Обслуживающий персонал для управления *Алым Марпенотом* состоит из скальных гномов. Гномы используют статистику **ученика волшебника** (см. приложение B), со следующими изменениями:

- Гномы нейтрально-добрые.
- Они Маленького размера и у них 7(2к6) очков здоровья у каждого.
- Они обладают следующими расовыми чертами: Имеют преимущество при спасбросках Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии. Скорость передвижения 25 футов. Тёмное зрение 60 футов. Говорят на Общем и языке Гномов.

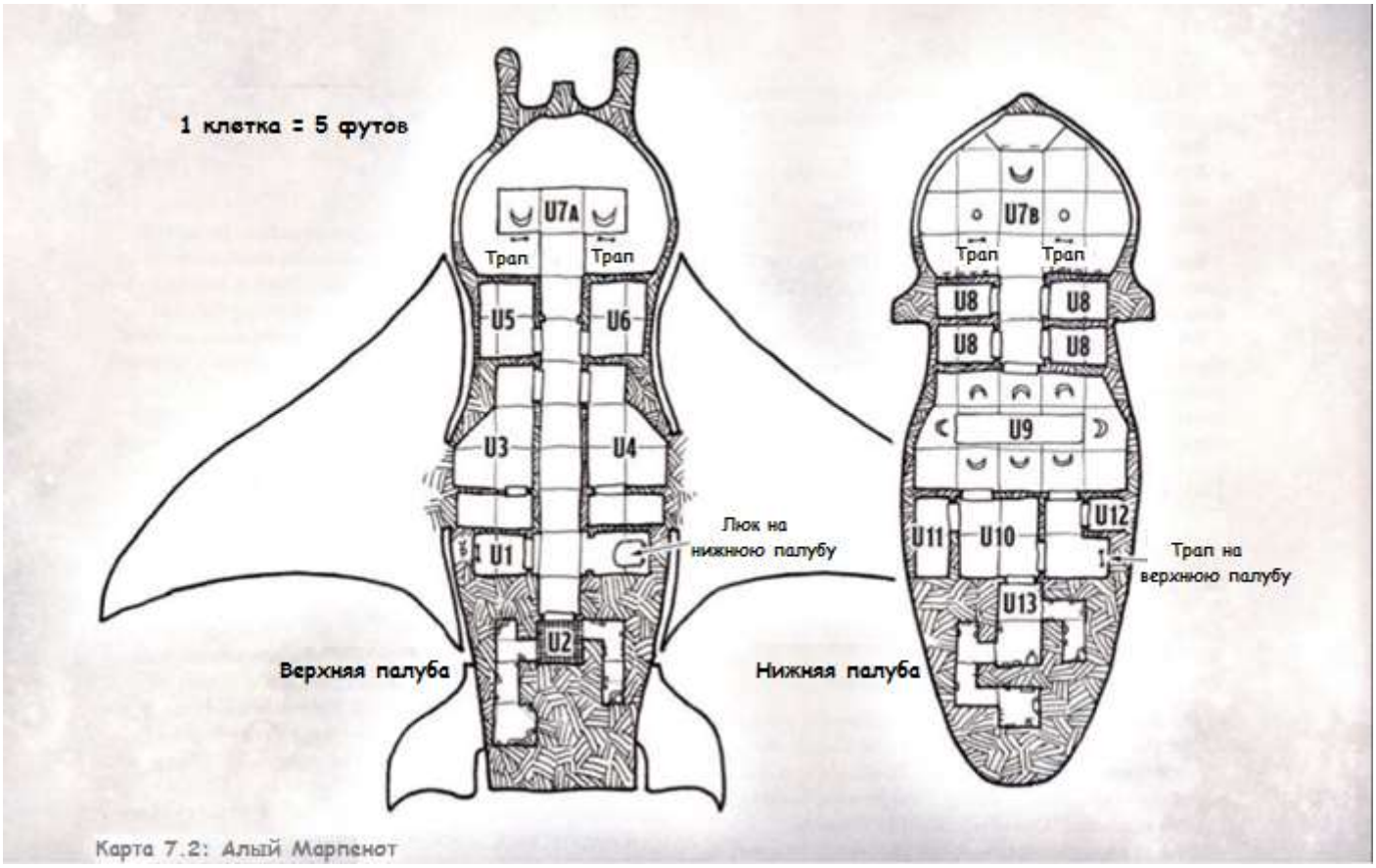
Гномы знают очень много о подводных лодках и очень мало обо всем остальном. Джарлакс хорошо к ним относится, но успешная проверка Харизмы Сл 15 (Запугивание) или взятка в 100 зм или более может убедить гнома сдать свои мастер-ключи, испортить двигатель или встать у штурвала подводной лодки под руководством персонажей.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СУБМАРИНЫ

Алый Марпенот имеет КД 20, 300 очков прочности, порог урона 15 и иммунитет к яду и психическому урону. Конструкционная герметичность подводной лодки будет нарушена, когда показатель очков здоровья снизится до нуля, после чего она заполняется водой и тонет. Стоимость неповрежденной подводной лодки 15,000 зм и для её функционирования нужен как минимум один штурман и один механик. Её максимальная скорость 2 мили в час и она может вместить до 10 пассажиров плюс 2 тонны груза.

Подводная лодка имеет следующие особенности:

- Внутренние помещения не освещены. (Дроу и гномы используют темное зрение.)
- Вся мебель и элементы интерьера закреплены болтами.
- Помещения на борту высотой в 8 футов, в коридорах и дверных проёмах высота 6 футов.
- Воздух при помощи магии циркулирует через сложную систему вентиляции и небольшие металлические решетки, установленные в полу.
- Двери сделаны из стали и имеют КД 19, 27 очков прочности, порог урона 10 и иммунитет к яду и психическому урону. Дверные замки могут быть вскрыты персонажем с успешной проверкой Ловкости Сл 18, и используя при этом воровские инструменты. Дверь можно выломать при успешной проверке Силы Сл 25 (Атлетика). У Джарлакса и у гномов на *Алом Марпеноте* есть ключи от всех запертых дверей. Все двери герметично закрыты.



Карта 7.2: Алый Марпенот

УСТРОЙСТВО АЛОГО МАРПЕНОТА

Нижеперечисленные места отмечены на карте 7.2.

U1. Входной Шлюз

Персонажи, спускающиеся из каюты Зардоза Зорда на *Франте* (зона J30) оказываются в этом помещении. Круглый металлический люк ведущий внутрь из этого отсека открывается вращением клапанного колеса. Чтобы вода не попала в подлодку если внешний люк будет открыт, а субмарина не пришвартована к *Франту*, этот отсек герметизирован при помощи магии. Но если под водой и внешний и ведущий внутрь люк будут открыты, подводная лодка будет затоплена.

U2. Машинное Отделение

Дверь ведущая сюда заперта. На дверной табличке на Общем и языке Гномов написано «МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ». Внутри находится следующее:

- Механизмы в машинном отделении постоянно шипят, жужжат и грохочут. Скальный гном Брина Камнещит постоянно следит за техникой. Рядом с ней находится медная переговорная трубка, которая позволяет ей общаться с командным центром в ходовой рубке (зона U7b)
- В ящичках на перегородках находятся отвертки, гаечные ключи и другие инструменты.
- По левому и правому борту, коридоры в 3 фута высотой и 2 1/2 фута шириной уходят вглубь машинного отделения. Существам среднего размера придётся протискиваться, чтобы пройти по этим коридорам.

Механизм. Двигатель - это квазимагическая машина, позволяющая подводной лодке двигаться вперёд и погружаться в глубину и приводящая в действие плавники и руль для выбора нужного направления. Заклинание *обнаружить магию* или аналогичная магия показывает ауру магии трансмутации по всему машинному отделению.

Персонаж, опытный с инструментами жестянщика, может использовать их для отключения двигателя с успешной проверкой Интеллекта Сл 15. Такая же проверка активирует выключенный двигатель. Вне зависимости от того, удалась она или нет, каждая проверка занимает 10 минут работы. Двигатель можно разрушить. У него КД 16, 50 очков прочности и иммунитет к отравлению и психическому урону.

U3. Каюта Солуна

Если он не был встречен и уничтожен в другом месте, здесь находится **дроу-стрелок** Солун Зибриндас (см. приложение B), преклоняющийся перед святыней Лолс. Его каюта имеет следующие особенности:

- В алькове по левому борту растянут сетчатый гамак и установлен стальной армейский сундучок.

- Святыня Лолс из черного металла, усеянная крошечными фигурками пауков, стоит у одной из перегородок. На ее вершине скульптура демонической богини с головой и верхней частью тела женщины-дроу и нижней частью тела от паука.
- В кормовом шкафчике висит Лантанский водолазный костюм.

Водолазный костюм. Экспериментальное устройство представляет собой герметичный костюм, изготовленного из парусины, с железными штуцерами воротника и железными рукавицами. Шлем-аквариум прикрепляется к воротнику костюма и его свойства аналогичны *шапке подводного дыхания*.

Сокровище. Святыня весит 50 фунтов и стоит 125 зм как предмет искусства. В сундучке находится мешочек с 50 зм и *зелье исцеления*. Хрустальная колба для зелья выполнена в форме паука и стоит 25 зм.

U4. Каюта Джарлакса

Дверь в эту опрятную каюту заперта. Кабина содержит следующие функции:

- Каюту наполняет сладкий запах лаванды. (Аромат создан магией и его можно развеять.)
- В алькове по правому борту растянут подвесной гамак. Заклинание *обнаружить магию [detect magic[* или подобная магия покажет, что переборка за гамаком излучает ауру магии трансмутации.
- Среди прочих предметов интерьера находятся высокая арфа с табуреткой рядом, клавесин со скамьей, отдельно стоящее зеркало и большой деревянный сундук.

Стенной шкаф. В запертом шкафчике в кормовой части каюты на деревянном стеллаже хранятся 60 бутылок вина. Во всех - редкие коллекционные вина стоимостью каждая в 25 зм.

Волшебное окно. Прикосновение к бортовой переборке за гамаком делает её прозрачной, при повторном прикосновении - «окно» исчезает. В прозрачном состоянии, существа из каюты могут наблюдать что происходит за "окном", но существа вне подводной лодки не могут видеть через него, что происходит внутри субмарины.

Деревянный сундук. Крышка сундука не заперта. При её поднятии с трёх сторон выдвигаются панели, выпуская из ниш рой механических пауков, атакующих любого, кроме Джарлакса. Рой имеет статистику **роя насекомых (пауков)**, со следующими изменениями:

- Рой состоит из конструктов крошечного размера.
- Ему не требуется воздух, еда, питьё и сон.
- Рой уязвим к урону электричеством, иммунен к состоянию истощения и не может быть очарован, испуган, парализован, окаменевшим, сбитым с ног или отравленным.

В нижней части сундука есть потайное отделение, которое можно обнаружить и открыть успешной проверкой Мудрости Сл 13 (Восприятие). Если *Камень Голорра* у Джарлакса, он хранит его в этом потайном отделении вместе с любыми магическими предметами полученными от персонажей. В остальных случаях в отделении ничего нет.

U5. Каюта Фелректа

Если он не был встречен и уничтожен в другом месте, здесь находится **дроу-стрелок** Фелрект Лафин (см. приложение B), чистящий свой пистоль. В каюте находится сетчатый гамак и установлен стальной армейский сундучок..

Сокровище. В сундучке Фелректа находится 65 зм в кошеле, вырезанный из драконьей кости гребень (5 зм), и пара обсидиановых кубиков для игры в кости (25 зм).

U6. Каюта Креббига

Если он не был встречен и уничтожен в другом месте, здесь находится **дроу-стрелок** Креббиг Маскилир (см. приложение B), затачивающий свой меч. В каюте кроме сетчатого гамака ничего нет.

U7. Ходовая Рубка

Ходовая рубка состоит из двух уровней: обзорной палубы (U7a) и командного центра (U7b) соединяющиеся между собой двумя трапами. Два круглых звуконепроницаемых иллюминатора встроены в переборки левого и правого борта. Стекла иллюминаторов изготовлены из стеклостали, эластичного металла прозрачного с помощью магии. Любопытные **мерфолки**, живущие в Глубоководной Гавани, время от времени обращают внимание на субмарину, и их можно увидеть в иллюминаторы.

U7a. Обзорная палуба. Если **Джарлакс Бэнр** (см. приложение B) вынужден отступить на подводную лодку, то когда персонажи прибудут на неё, он будет находится здесь. Обзорная палуба представляет собой приподнятую над уровнем U7b на 10 футов металлическую платформу с решетчатым полом, поддерживаемую двумя металлическими колоннами. Два мягких вращающихся кресла прикреплены болтами к палубе, и вся платформа огорожена тонкими стальными леерами. Высота каждого кресла регулируется под существа малых или средних размеров. Между креслами находится бронзовый перископ, поднимаемый или опускаемый тогда, когда подводная лодка отшвартовывается от *Франта*.

U7b. Командный Центр. Здесь несут дежурство три скальных гнома-механика Лорелла Насосокуча, Терварунд Марсокачка и Инверт Подпаромом, а также два **элитных воина-дроу** Карабал Ленц и Марро Кузаррт. Дроу охраняют командный центр и присматривают за гномами на вахте.

Лорелла сидит во вращающемся, прикрепленным болтами к полу, кресле штурмана, регулируемым под существа малых или средних размеров. Кресло расположено перед панелью с циферблатами, рычагами и кнопками. Терварунд и Инверт стоят у кормовой переборки, контролируя датчики и выполняя проверки всех систем. Медная переговорная трубка предназначена для общения с Бриной Камнещит в машинном отделении (зона U2).

Гномы могут управлять *Алым Марпенотом* без необходимых для этого проверок. Любое другое существо должно преуспеть в проверке Интеллекта Сл 20, для выяснения элементов управления. С пульта управления субмариной штурман может отшвартоваться от *Франта*, а также контролировать скорость подводной лодки, её направление и глубину погружения. Штурман также может в течение 1 минуты наэлектризовать внешнюю обшивку субмарины, после чего системе требуется 1 час для перезарядки. Любое существо, контактирующее или начинающее свой ход в контакте с внешней обшивкой подлодки, когда она наэлектризована, должно сделать проверку Ловкости Сл 15, получая 22 {4к10) урона электричеством при неудачном спасброске или половину урона при успехе. Существа одетые в металлические доспехи, делают спасбросок с помехой.

U8. Каюты Механиков

В каждой из этих четырех кают в небольшом гамаке, под которым находятся два стальных армейских сундучка, спит свободный от вахты скальный гном-механик. Четверых скальных гномов зовут Кокаби Первоштамп, Элливик Феномахина, Гербо Мелочь и Зафреб Фокуспокус.

Сундучки. Каждый из них принадлежит конкретному гному-механику из находящихся на борту *Алого Марпенота*. Внутри обоих сложенная одежда гномского размера. В одном из них также лежит замасленный комбинезон и набор инструментов жестянщика, принадлежащий спящему в гамаке гному. Есть 25% шанс, что в сундучке также есть заводная игрушка, зажигалка или музыкальная шкатулка (согласно разделу Скальный гном в гл 2 *Книги игрока*).

U9. Кают-Компания

В помещении следующие особенности:

- Обеденный стол из ореховой древесины окружен восемью мягкими вращающимися креслами. Высота каждого кресла регулируется под существа малых или средних размеров.
- Мягкая, созданная магией, ненавязчивая музыка обволакивает кают-компанию.

U10. Камбуз

На камбузе следующие особенности:

- В одном из углов установлена железная печь.

- В противоположном углу стальной стол для приготовления пищи, над ним свисает посуда. В стол встроена стальная коробка с крышкой, прикрепленная к педали на полу внизу. При постоянных нажатиях на педаль, вода поступает в коробку и движущиеся щетки моют сложенную сюда посуду и столовые принадлежности.
- Тележка для хранения столовых приборов и посуды.

U11. Кладовая

На металлических полках вдоль стен лежат свежие фрукты, овощи, бочонки с вином и мясо. Под полками стоят две стальные бочки (в одной эль, в другой питьевая вода).

U12. Гальюн

В гальюне унитаз и умывальник, оба прикреплены к трубам. Над умывальником зеркало на петлях, позади которого находится ниша с мылом и полотенцами.

U13. Система Воздухоснабжения

Дверь ведущая сюда заперта. На табличке висящей на двери написано на Общем и языке Гномов: «СИСТЕМА ВОЗДУХОСНАБЖЕНИЯ». Внутри следующие особенности:

- Находящиеся здесь механизмы постоянно шипят, жужжат и грохочут.
- В ящичках на перегородках находятся отвертки, гаечные ключи и другие инструменты.
- По левому и правому борту, коридоры в 3 фута высотой и 2 1/2 фута шириной уходят вглубь отсека. Существам среднего размера придётся протискиваться, чтобы пройти по этим коридорам.

Механизм. Квазимагические механизмы в этом отсеке генерируют и обеспечивают циркуляцию свежего воздуха по всей подводной лодке. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* или аналогичная магия покажет ауру магии вызова по всей области.

Персонаж, опытный с инструментами жестянщика, может использовать их для отключения механизмов с успешной проверкой Интеллекта Сл 15. Такая же проверка активирует отключенную технику. Вне зависимости от того, удалась она или нет, каждая проверка занимает 10 минут работы. Механизм можно разрушить. У него КД 16, 50 очков прочности и иммунитет к отравлению и психическому урону.

Когда оборудование будет отключено, воздух прекратит циркулировать по системе. Если система воздухоснабжения не будет запущена, существа на подводной лодке которым необходим кислород для дыхания попадут в ловушку, они начнут задыхаться через два дня (см. «Удушение» в главе 8 *Книге игрока*).

ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ

Вы можете использовать одно или несколько из следующих событий, если персонажи заинтересовались Ярмаркой Морских Дев.

ДРУЖЕЛЮБНЫЙ ДРАКОН

Это столкновение можно использовать, когда персонажи приближаются к *Франту*. Прочитайте:

> Впереди, разрезая водную гладь, к вам мчится что-то большое. Когда оно приближается, вы узнаете дракона с чешуйками бронзового цвета. Быстро остановившись перед вами и подняв при этом когтями небольшую волну, существо зубасто ухмыляется. "Рад встрече!"

Зелифарн, **молодой бронзовый дракон**, недавно перебрался в Глубоководную Гавань. Последние несколько месяцев он проводил в поисках сокровищ, прочесывая обломки кораблей на дне гавани и пряча драгоценные безделушки в скрытой подводной пещере. Недавно он заметил странный корабль, пришвартованный к днищу *Франта*. Его попытки познакомиться с экипажем не увенчались успехом, но ему крайне любопытно узнать что это такое. Поскольку персонажи, похоже, направляются на *Франт*, Зелифарн хотел бы, чтобы они узнали все, что смогут о подводном судне, не вызывая при этом подозрений.

Дракон обещает встретиться с ними снова после того, как они закончат свои дела на корабле. В обмен на информацию он предлагает подарить партии покрытый ракушками сундук, который он недавно нашел. Он еще не открыл его, поэтому его содержимое ему неизвестно, но он чувствует запах золота внутри.

Сокровище

Когда персонажи покидают *Франт*, они снова встречаются с Зелифарном. Если они расскажут ему всё что смогли узнать про подводную лодку, и он поверит в правдивость их слов, то он отдает им обещанную награду: старый сундук с ржавым замком, который можно разбить или взломать с помощью успешной проверки Силы Сл 13 (Атлетика). Внутри 300 см плюс золотой амулет в форме осьминога с аметистовыми глазами (стоимостью в 250 зм).

Потайную нишу в крышке сундука можно найти с помощью успешной проверки Мудрости Сл 11 (Восприятие). В нише лежит закупоренный деревянной пробкой тубус для свитков внутри которого свиток с заклинанием *возрождение [scroll of revivify]*.

ЗАПОМИНАЮЩАЯ НОЧЬ

Если персонажи ведут наблюдение за кораблями Ярмарки Морских Дев, в первую же ночь они замечают что на пирсе происходит что-то странное:

> Густой туман неожиданно поднимается над водой, накрывая суда и причалы. В сгустившемся сером мареве скрип качающихся на волнах кораблей становится все более и более призрачным. Внезапно вы замечаете крадущиеся во мраке три тени, напоминающие эльфов скользящих по лесной чаще. Вы понятия не имеете откуда они взялись и куда направляются.

Темные личности - это три **дроу-стрелка** Фелрект Лафин, Креббиг Маскилир и Солун Зибриндас (см. приложение В). Если кто-либо из них мертв или отсутствует по какой-либо другой причине, замените его на **элитного воина-дроу**. Дроу используют туман как прикрытие, для высадки на берег из одной из гребных шлюпок *Франта*. Шлюпку они привязали в конце пирса между *Сердцеедом* и *Буяном*.

Шпионы Бреган Д'Эрт направляются на секретную встречу с **Лаэраль Сереброрукой** (см. приложение В). Публичный Лорд ждет их в переулке Портового Округа, под покровом заклинания *невидимости*. Она остается невидимой на протяжении всей встречи.

Информаторы Арфистов в Лускане недавно предупредили Лаэраль, что Джарлакс может быть в Глубоководье. Она обратилась к нему, при помощи заклинания *послание [sending]*, с предложением о встрече, в надежде выяснить его планы. Персонажи могут проследить за шпионами дроу до места их встречи. Если дроу поймут, что за ними следят, они не предпринимают никаких попыток чтобы стряхнуть с хвоста преследователей. Если же на них нападают, они разбегаются в разные стороны и пытаются завершить свою миссию в одиночку, прежде чем отправиться обратно на *Франт*.

Если начинается бой и побег не представляется возможным, дроу сражаются до смерти. Патруль Городского Дозора, состоящий из шести **ветеранов**, прибывает через 1к4 минуты, чтобы задержать нарушителей.

Письмо Джарлакса

У одного из шпионов Бреган Д'Эрт письмо для Лаэраль. Оно запечатано восковой печатью Лускана, и написано изящным почерком Джарлакса на языке Эльфов. В письме сказано:

> Ее Вечно Молодому Высочеству, Лаэраль Сереброрукой, Королеве-Ведьме Сторнантера, Повелительнице Севера, Одной из Семи Сестер, Избраннице Мистры и Публичному Лорду Глубоководья:
>
> Ваши шпионы достойны похвал! Уверяю вас, что мое присутствие в вашем прекрасном городе исключительно просто для развлечения - хотя, если фортуна мне улыбнется, этот визит может принести пользу нам обоим.
>
> Ваш предшественник оставил Город Роскоши в плачевном состоянии, но вы сотворили чудо, подняв настрой горожан за столь короткое время пребывания вами в этой должности. Я знаю, что политика утомляет вас, поэтому простите меня за то, что я пользуюсь возможностью и констатирую очевидный факт. Мы можем сделать оба наших города сильнее и нанести ответный удар тому, кто лишил жителей Глубоководья их богатства и достоинства. Я говорю, конечно же, об этом грязном мешке с крысами, Дагульте Неверембере. Это ведь то выражение, которым вы вчера описали его эмиссару из Мирабара, не так ли? По-видимому, мои шпионы тоже достойны похвал!
>
> Зачем отпускать Неверембера безнаказанным после его преступлений против Лускана и Глубоководья? Можем ли мы быть союзниками, если не друзьями? Эти вопросы тревожат мои мечты, так же как я тревожу вас.
>
> С Уважением,
> Дж.

Лаэраль не удивлена, что Джарлаксу не хватило смелости встретиться с ней лично. Она благодарит посыльных за доставку письма, предупреждает их не попадаться на глаза Городской Страже или Городскому Дозору, и отправляется обратно во Дворец Глубоководья. Шпионы дроу возвращаются туда, откуда они появились этой ночью.

Беседа с Лаэраль

Если Лаэраль заметит персонажей, она появляется перед ними и спрашивает, какие дела у них с Бреган Д'Эрт. На ранее не встречавшихся с Публичным Лордом персонажей, она может произвести сильное впечатление своей прямотой и отсутствием притворства. В одиночку, сторонясь политических течений, она действует скорее как авантюрист, нежели как официальное городское лицо.

Если персонажи спросят о письме, она показывает его им и интересуется их мнением о вступлении Лускана в Альянс Лордов. По ее мнению, Лускан - это жадное пиратское государство, которому нельзя доверять ни при каких обстоятельствах. Когда персонажи придерживаются таких же взглядов, ей этого достаточно, чтобы попросить их помочь

найти спрятанный тайник с драконами Лорда Неверембера. В обмен она обещает им награду в 5,000 зм и благодарность Глубоководья.

ПАРАД В ДЕНЬ ЧУДЕС

В День чудес проходит самый роскошный парад осени, и Джарлакс хочет, чтобы Ярмарка Морских Дев приняла в нём участие. В облике Зардоза Зорда он посещает за день до праздника Дом Вдохновенных Рук, храм Гонда в Глубоководье, чтобы скоординировать свои действия с его служителями, отвечающими за организацию парада. Он предоставляет подробный план, объединяющий аттракционы Ярмарки Морских Дев с причудливыми изобретениями прихожан храма - и этот план будет принят.

Вечером накануне Дня Чудес рабочие на пирсе приступают к сборке фургонов и платформ Ярмарки Морских Дев. Ранним утром следующего дня на причалах - улей деятельности, актёры репетируют свои номера, а содержащиеся в клетках существа выгружаются на пирс один за другим. За час до полдня в этот ясный и ветреный осенний день Ярмарка Морских Дев направляется в Дом Вдохновенных Рук, чтобы встретиться с почитателями Гонда и их хитроумными изобретениями. Оттуда парад начинает своё шествие, маршируя по улицам Глубоководья под приветственные крики местных жителей. Зардоз Зорд выступает в роли великого маршала, возглавляя парад на спине радужной диатримы, вызванной с помощью его *пера вызова диатримы* (см. приложение А). Для Джарлакса парад - это шанс покрасоваться перед публикой и повеселиться; у него нет никаких скрытых мотивов для участия в этом мероприятии.

Пока Босс в Отъезде

Когда Ярмарка Морских Дев проходит парадом по Глубоководью, персонажи могут проникнуть на борт одного или нескольких кораблей Джарлакса. Если ситуация на корабле обостряется, его капитан использует заклинание *послание [sending]*, чтобы связаться с Джарлаксом. Но Джарлакс абсолютно уверен, что его экипажи могут разобраться с любой угрозой, поэтому не бросается на их защиту при первых признаках неприятностей. Только если персонажи нанесут значительный урон, он начнёт рассматривать их нападение как небольшую проблему.

В том случае, когда персонажи избегают вооруженного столкновения на кораблях, но оставляют при этом свидетелей, которые могут их опознать, Бреган Д'Эрт требуется несколько дней, чтобы выследить их (при условии, что Джарлакс еще не встречался с ними). Хотя убийство персонажей не представляет в этот момент особых проблем, Джарлакс предпочитает, чтобы они работали на него. Он наблюдает за ними, но не провоцирует боевых действий до тех пор, пока вознаграждение явно не перевешивает оправданный риск.

СБЕЖАВШИЙ МЕДВЕДЬ

Парад Ярмарки Морских Дев заканчивается там же, где и начался - на причалах. В тот момент когда аттракционы загружались обратно на корабли, **белый медведь** с Ярмарки вырвался на свободу и убежал в переулки Портового Округа, прежде чем дрессировщики смогли загнать его в угол. Весть о сбежавшем медведе быстро распространяется и его замечают во многих местах. Если персонажи произвели впечатление на одного из капитанов кораблей дроу, он связывается с ними посредством заклинания *послание [sending]* и просит помощи в его поимке. Медведя нужно поймать до того, как Городская Стража найдет его и убьет, в этом случае персонажей ждёт вознаграждение в 250 зм или *зелье дыхания под водой*.

Для того чтобы персонажам выследить и загнать в угол белого медведя нужна успешная проверка Интеллекта Сл 16 (Расследование) или Мудрости (Выживание). Независимо от результатов проверки, каждая попытка занимает 1 час поисков. Если персонажам удастся найти медведя в течение 4 часов, его можно заманить обратно на Ярмарку Морских Дев едой или успешной проверкой Сл 14 Мудрости (Уход за животными). После чего капитан выполняет свои обещания о вознаграждении. Если персонажи не найдут за это время медведя, то члены Городской Стражи доберутся до него первыми и прикончат его.

МЭНШУН ЖАЖДЕТ СТАТЬ ТИРАНОМ ГЛУБОКОВОДЬЯ, подчинить себе Жентарим, и после этого воспользовавшись властью, разорить и подчинить себе всё Побережье Мечей. Золото из Хранилища Драконов нужно ему для подкупа Тайных Лордов и лидеров Жентарима, чья помощь ему потребуется когда придёт время низвергнуть Лаэраль Сереброрукую и стать самому Публичным Лордом. У Мэншуна длинный список могущественных врагов - Арфисты, Элминстер из Долины Теней, Халастер Черный Плащ из Подгорья, Черный Посох Глубоководья. Все они мгновенно обрушатся на Мэншуна как только узнают что он прячется в Глубоководье, поэтому для воплощения в жизнь своих зловещих планов Мэншуну нужно действовать тайно.

ВСТРЕЧА С МЭНШУНОМ

Лобовая атака на Мэншуна кончится для персонажей скорее всего печально. Однако у мага есть слабость - это его могущественный враги в Глубоководье. Опасаясь их, ему приходится скрываться и персонажи могут вмешаться в его планы предоставив доказательства его противникам что он жив (в некотором роде) и находится в Глубоководье. В случае противостояния клонам Мэншуна решение "пусть город разбирается с ним сам" - мудрый выбор.

Если персонажи станут пленниками злого волшебника, Мэншун с радостью обменяет их жалкие жизни на *Камень Голорра* и ключи от Хранилища Драконов. За помощь в получение золота он пообещает персонажам 10% стоимости клада (50 000 зм). Правда Мэншун не намерен сдержать своё слово, но это соглашение поможет персонажам выиграть для себя нужное время.

В том случае, если персонажам удастся убить Мэншуна и местная власть узнает об этом, авантюристам не будет выдвинуто обвинение в содеянном. Действия персонажей скорее всего будут даже одобрены и Лаэраль Сереброрукая пригласит их в Дворец Глубоководья на официальную благодарность со стороны Публичного Лорда. Через некоторое время Важра Сафар отправит им приглашение в Башню Черного Посоха, свои благодарности и возможность поступления на службу в Серую Стражу.

СРЫВ ПЛАНОВ МЭНШУНА

Персонажи могут помешать Мэншуну следующими способами.

Освободить Барлгура

Если персонажи освободят барлгура в зоне К15 и позволят ему разгуливать в Башнях Колат, Мэншун потеряет много последователей от впавшего в буйство демона.

Донесение о Планах Мэншуна

Предоставление доказательств того, что Мэншун скрывается в Глубоководье, одной из влиятельных сил города - Лаэраль Сереброрукой, Мирту, Арфистам, Серой Страже, Черному Посоху, Альянсу Лордов, Ордену Латной Рукавицы, Городскому Дозору или Бдительному Ордену Магов и Защитников приведет к тому, что они предпримут решительные меры пр изгнанию его из городских пределов. Такие доказательства можно получить от любого из лейтенантов Мэншуна, если их пленить и сдать для допроса. Ими являются: Сайдра Ромир (зона К2), Манфред Шеррипот (зона К3), Урстул Флоксин (зона Е5), Веветта Черноводная и Агорн Фуоко (зона Е8), а также Хавия Быстронож и Шикарная Муки (зона Е10).

Найденная в зоне Е13 книга записей также содержит доказательства злодеяний Мэншуна. Если отдать её Лаэраль Сереброрукой, Важре Сафар, Мирту или магистрам Ордена, то они получат достаточно доказательств для того чтобы начать действовать.

Как только будет установлено местонахождение Маншуна, Городская Стража выставит кордоны и оцепит Башни Колат. Черный Посох и Бдительный Орден помогают по мере необходимости. Если персонажи сами деактивируют силовое поле, осада будет короткой, и силы Мэншуна будут быстро разбиты. Если силовое поле остается на месте, за его деактивацию возьмется Бдительный Орден.

В конечном итоге, Мэншун будет вынужден отступить в свое внепространственное убежище, из которого он продолжит свои поиски Хранилища Драконов, одновременно отбиваясь от нападающих.

Украсть Книгу Заклинаний Мэншуна

Кража книги заклинаний из зоны Е13 заставит Мэншуна приостановить поиски Хранилища Драконов, и заняться либо её восстановлением, либо отправкой своего клона (см. приложение В) и других своих приспешников для её возврата.

БАШНИ КОЛАТ

Это возвышающееся над городской застройкой полуразрушенное двухбашенное поместье находится в Южном Округе. Проживающие по соседству с башнями знают о окружающим их магическом силовом поле и нередко замечают в окнах льющийся свет от постоянно действующего заклинания *вечный огонь [continual flame]*, но несмотря на эти магические эффекты, большинство считает, что здания заброшены. Другие думают, что в них обитают призраки братьев Колат. Они ошибаются.

Мэншун не выставляет никакой заметной охраны за пределами Башен Колат, так как хочет, чтобы все верили в их заброшенность. Для того чтобы попасть или покинуть поместье злой маг и его подчиненные используют находящиеся внутри башен телепортационные круги.

СИЛОВОЕ ПОЛЕ

Башни Колат укрыты и окружены невидимым магическим силовым полем. Стены поля нетолще бумаги и начинаются сразу же за внешней стеной поместья, простираясь вверх и вмещая в себя полностью все относящиеся к башням постройки. Ничто не может преодолеть границы барьера, включая воздух, туман, дождь и снег. Не осознающие наличие поля существа, особенно птицы, врезаются в него и земля за пределами поля постоянно усеяна крошечными трупиками сломавших себе шеи при ударе птиц, и каждое утро дворникам приходится поорудовать мётлами для их уборки.

Подкоп под Силовым Полем

Монолитность силового поля простирается на 1 фут под землю. Персонажу с лопатой потребуется 1 час на прокапывание достаточно глубокой ямы, чтобы в нее могло протиснутся существо Среднего размера и проползти под полем на другую сторону окружающей башни магической стены. Поскольку Башни Колат соседствуют с другими зданиями, существует 75% вероятность, что раскопки привлекут к себе 2д6 членов Городского Дозора (**ветеранов**) приказывающим прекратить их осуществление.

Использование Магии для Обхода Силового Поля

Для телепортации с одной стороны силового поля на другую персонажи могут использовать заклинания *переносящая дверь [dimension door]* или *туманный шаг [misty step]*. Заклинание *распад [disintegrate]* или успешное применение на поле заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 19), создает в нём проход площадью в 10 футов на 1 минуту.

Разрушение Силового Поля

Поле создаёт магическая руна в зоне К18, её уничтожение прекратит действующий эффект.

ОСОБЕННОСТИ БАШЕН КОЛАТ

Отличительные черты Башен Колат следующие:

- Башни Колат - многоэтажные строения, каждый этаж которых на 20 футов выше ниженаходящегося. Потолки в комнатах башен на высоте 15 футов, дверные проемы высотой 7 футов.
- Для взбирания по внешним стенам без альпинистского снаряжения требуется успешная проверка Сл 15 Силы (Атлетика).
- Все двери башен, в том числе и двери во внешней стене, сделаны из окованного железом дуба и имеют КД 16, 27 очков прочности, иммунитет к яду и психическому урону. Запертая дверь может быть вскрыта персонажем с успешной проверкой Сл 15 Ловкости и с использованием воровских инструментов, или она может быть выломана при успешной проверке Сл 20 Силы (Атлетика). Ключи от запертых дверей находятся у Мэншуна, Манфреда Шеррипота и Хавии Быстронож.
- Покрытые грязью окна вставлены в освинцованные рамы. Они заперты изнутри и открываются внутрь на железных петлях. Успешная проверка Сл 11 Ловкости с использованием воровских инструментов открывает окно с наружной стороны башен.
- Если не указано иначе, все помещения ярко освещены заклинанием *вечный огонь [continual flame]*, наложенным на настенные подсвечники.
- Некоторые лестницы в Башнях Колат невидимы. Их можно обнаружить только при помощи заклинания *видение невидимого [see invisibility]* или подобной магии. Идущее по невидимой ему лестнице существо, может двигаться по ступеням с половинной своей скоростью без каких-либо проблем. Движущее быстрее указанной скорости существо, должно преуспеть в проверке Сл 10 Ловкости (Акробатика) или поскользнуться и упасть ничком вниз с лестницы.

История Башен Колат

С успешной проверкой Сл 15 Интеллекта (История) персонаж может припомнить следующую информацию о Башнях Колат. Также данную информацию может предоставить НИП знакомый с историей Глубоководья, например Мирт или Воло.

- **Башни Колат когда-то принадлежали двум чудаковатым братьям волшебникам - Дюларку и Алседору Колат.**
- **Братья занимались изучением новых способов использования магии и в какой-то момент, опасаясь, что другие могут украсть их секреты Дюларк стал параноиком и окружил Башни Колат магическим силовым полем.**
- **Паранойя Дюларка продолжала расти и в конце концов он заподозрил Алседора в продаже их секретов. Алседор покинул поместье, и о нем больше никто ничего не слышал, а Дюларк стал вести затворнический образ жизни и умер в своей собственной крепости.**

ЗОНЫ БАШЕН КОЛАТ

Следующие зоны соответствуют отметкам на карте 8.1.

К1. Складская Подсобка

Наружная дверь заперта изнутри, в помещении нет ни источников тепла, ни света. Расставленные повсюду ящики, набиты продовольствием и отмечены клеймом Братства Столяров, Тарщиков и Плотников.

К2. Столовая

В комнате следующее:

- За каменным обеденным столом расположились три Жента в черных доспехах, разыгрывая между собой партию Ставки Трёх Драконов (карточная игра). Стол сервирован серебряной столовой утварью.
- Со стен свисают восемь изрядно побитых молью знамен. Каждое знамя отмечено символикой, представляющей одну из восьми школ магии.

Женты. Картежники в столовой это Сайдра Ромир (З3, женщина, Калишитка, человек, **ветеран**) и двое её подчиненных (З3, мужчины, Тетирцы, люди, **головорезы**). Поскольку силовое поле вокруг Башен Колат непреодолимо для всяческой шпаны и сброда, Сайдра предполагает, что персонажи являются прибывшими на тайную встречу гостями Мэншуна. Если персонажи не дают ей повода думать иначе, она и ее головорезы сопровождают их, куда бы они ни попросили. Однако, в том случае если Сайдре становится понятно, что персонажей с башнями ничто не связывает, она и ее головорезы нападают на них. Происходящие здесь боевые действия привлекают внимание Манфреда Шеррипота из зоны К3, приходящего узнать что здесь происходит.

Сайдра носит *кольцо телепортации (teleporter ring)* (см. "Кольца телепортации").

Сокровище. Расставленная на столе серебряная посуда стоит 100 зм.

К3. Кухня

Аппетитные ароматы заполняют помещение со следующими особенностями:

- Если он не был встречен в каком-либо другом месте, то дородный халфлинг стоя на табурете что-то готовит у железной плиты.
- Зеленая призрачная рука с ножом парит над разделочным столом, нарезая морковь и сельдерей.
- Изгибающаяся по одной из стен лестница, ведёт вверх в зону К7.

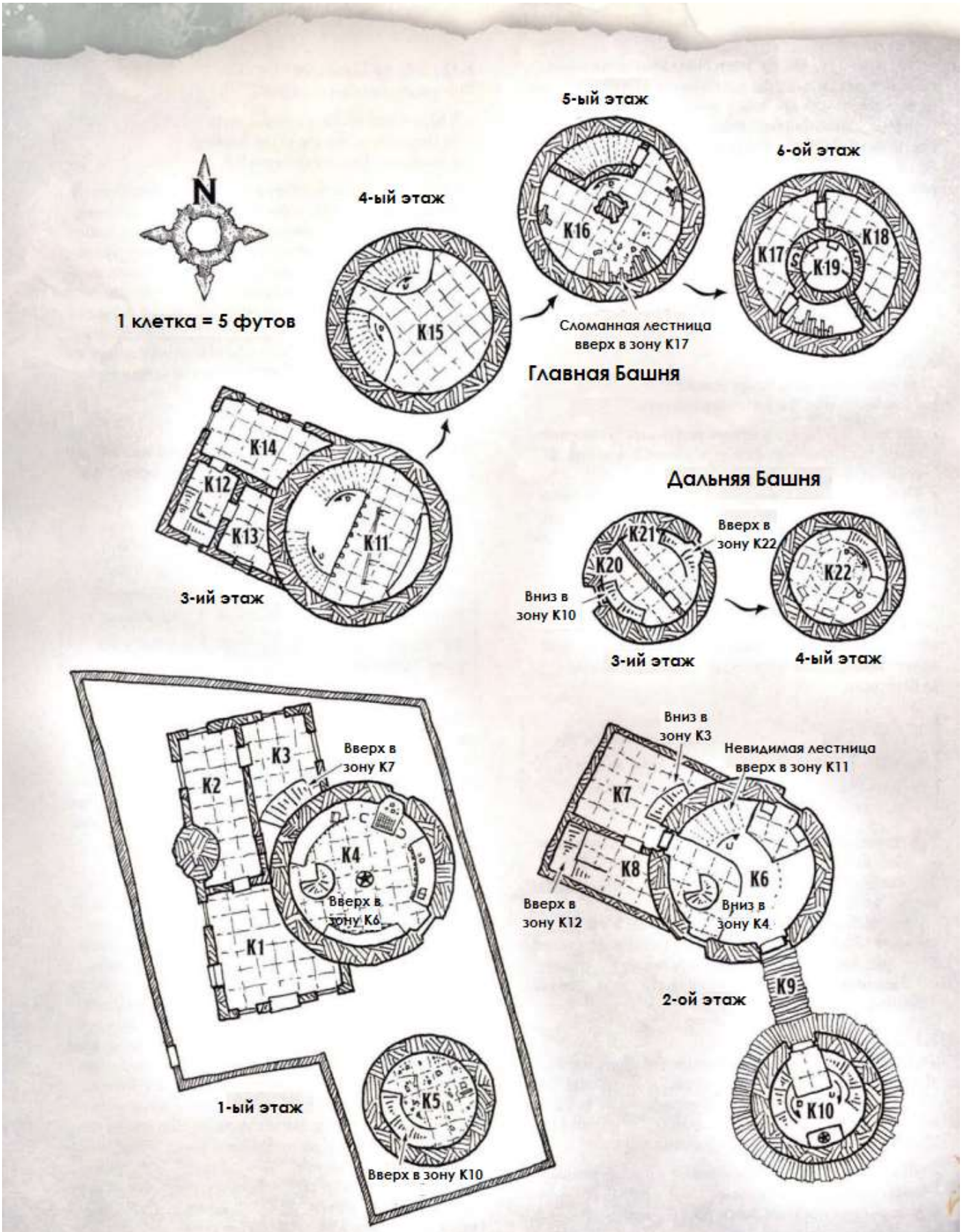
Жент-Повар. Один из лейтенантов Мэншуна, полурослик Манфред Шеррипот, любит готовить используя при этом заговор *волшебная рука [mage hand]* для нарезки овощей. Если его не убедят в обратном он считает персонажей злоумышленниками. Любые проверки по его убеждению делаются с помехой, так как Манфред знает, что Мэншун сообщил бы ему о том что ожидаются гости. Подозревая, что персонажи заявились незваными гостями, маг скрытно выливает в рагу пузырек с кровью ассасина (см. "Яды" в гл. 8 *Руководства Мастера*), прежде чем попросить их его попробовать и оценить на вкус. Затем он кричит охранникам из зоны К2 и атакует. Происходящие здесь боевые действия привлекают внимание Жентов из зон К2 и К7, и они приходят узнать что происходит.

Манфред - легконогий полурослик, **маг**, со следующими изменениями:

- Манфред - нейтрально-злой и у него 31 (9к6) очков здоровья.
- У него следующие расовые черты: Маленький размер, скорость 25 футов и может перемещаться в пространстве занимаемым существом Среднего или более размера. Совершает с преимуществом спасброски от испуга и знает языки Полурослико в и Общий.

Манфред носит *кольцо телепортации (teleporter ring)* (см. "Кольца телепортации").

Сокровище. В кухонном шкафу множество банок с травами и специями. Среди них - колба с надписью "Кровь Ассасина" с шестью дозами яда.



Карта 8.1: БАШНИ КОЛАТ

К4. Пыльная Библиотека

В нижней, не имеющей выходящих на 1-ый этаж дверей, части главной башни расположено покрытое пылью помещение со следующими особенностями:

- В центре комнаты стойка с помятыми латными доспехами.
- Встроенные в каменные стены книжные полки заставлены пыльными фолиантами, в нишах над каждой полкой скульптуры горгулий. (Две из этих скульптур - живые **горгульи**.)
- На мраморном столике читального уголка расставлены фигуры незавершенной партии в Драконьи шахматы.
- Каменная лестница по спирали поднимается в зону К6.

Горгульи. Две настоящие горгульи неотличимы от безжизненных статуй горгулий в нишах. Когда злоумышленники начинают рыться на полках, горгульи бросаются вниз и атакуют.

Книги. Истративший час на осмотр расставленных по книжным полкам фолиантов персонаж, находит толстый том с названием *Брачные Ритуалы Фламфов* с рельефным изображением двух фламфов с переплетенными усиками на обложке. Обложка скрывает под собой обшитую шкурой дракона книгу заклинаний, содержащую следующие заклинания волшебника: *волшебный замок [arcane lock], огненные ладони [burning hands], понимание языков [comprehend languages], контрзаклинание [counterspell], темное зрение [darkvision], переносящая дверь [dimension door], поиск фамилиара [find familiar], левитация [levitate], послание [sending]* и *невидимый слуга [unseen servant]*. (Если посчитаете нужным, то можете заменить любое из этих заклинаний заклинанием того же уровня.)

Сокровище. Набор сделанных вручную из слоновой кости Драконьих шахмат стоит 500 зм.

К5. Свалка

Не имеющее выходящих на 1-ый этаж дверей помещение находится в цоколе отдельно стоящей башни. Оно провоняло отбросами и имеет следующие особенности:

- Полы помещения по щиколотку завалены мусором.
- От пола до потолка вдоль стен и ведущей в зону К10 лестницы, тянутся почерневшие от времени следы подпалин.

Приспешники Мэншуна сбрасывают мусор и отходы в эту комнату, в которой когда-то братья Колат создавали магические предметы и один из окончившихся неудачей экспериментов и является причиной подпалин.

К6. Главная Башня: Лестничная Площадка и Карниз

На 2-ом этаже главной башни следующее:

- Каменная лестничная площадка без перил с дверью ведущую в зону К7, и каменная винтовая лестница спускающаяся в зону К4. Невидимая лестница без перил (см. "Особенности Башен Колат") примыкает к стене поднимаясь с лестничной площадки в зону К11.
- Напротив лестничной площадки под окном в северо-восточной стены расположен широкий каменный карниз, на котором стоят два одинаковых деревянных сундука. (Один сундук настоящий, второй - **мимик**.)

Карниз. Просто забраться на находящийся в 8 футах от лестничной площадки на той же самой высоте карниз невозможно. Персонажи могут попытаться прыгнуть на карниз, или привязав веревку к перилам на этаже выше (зона К11) спуститься по ней вниз. Также можно использовать для этого магию. Упавший с лестничной площадки или карниза персонаж приземляется 20 футами ниже в зоне К4.

Мимик. Прикоснувшийся к мимику персонаж, становится схваченным им. Мимик атакует, когда персонаж осматривает настоящий сундук рядом с ним.

Сокровище. Подлинный сундук не заперт и содержит тринадцать предметов, каждый из которых может быть использован в качестве фокуса для заклинаний: два кристалла (10 зм каждый), шар (20 зм), четыре жезла (10 зм каждый) и шесть волшебных палочек (10 зм каждая).

К7. Читальный Зал

В помещении находится следующее:

- В мягком кресле в самом северном углу зала сидит дюжий полуорк в черных кожаных доспехах и читает книгу.
- По стенам развешаны изображающие города и пейзажи большие картины в рамах, пол устилает потертый ковер с похожими на кровь пятнами. В числе прочих удобств - пара кресел-качалок, диван и тахта.
- С изгибающейся вниз лестницы к кухне (зона К3) поднимаются аппетитные ароматы.

Жент. Йорн Гроза читает экземпляр *Руководства Воло по Монстрам* с автографом автора на титульном листе и пометкой на Общем: "Для Йорна. Надеюсь, глава про орков удалась!"

Йорн - полуорк, **головорез**, со следующими изменениями:

- Йорн - нейтрально-злой.

- У него следующие расовые черты: Когда очки здоровья Йорна уменьшатся до нуля, он не будет убит, а вместо этого очки здоровья будут равны 1 (перезаряжается после длительного отдыха). Темное зрение на расстоянии 60 футов и он говорит на Общем и языке Орков.

Превыше всего Йорн ценит собственное благополучие. Изначально он нейтрален к незваным гостям и если считает, что персонажи не представляют угрозы, то с удовольствием поболтает с ними о обителях и планировке Башен Колат. Йорн никогда не бывал во внепространственном убежище Мэншуна, но знает, что путь туда идёт через круг телепортации в зоне К22.

Происходящие здесь боевые действия привлекают внимание Манфреда Шеррипота из зоны К3,, приходящего узнать что здесь происходит.

Сокровище. В кошеле Йорна 36 мм, 20 см, 12 зм, 8 таолов и усыпанная крошкой от драгоценных камней зубочистка из слоновой кости (стоимостью 25 зм).

К8. Спальня Учеников

В узкой комнате следующие особенности:

- Три односпальные кровати расположены на расстоянии вытянутой руки друг от друга под лестницей, ведущей в зону К12.
- В изножье у каждой кровати деревянный сундук.

Братья Колат когда-то брали себе учеников, которые pltcm ночевали. Мэншун то же самое разрешает делать своим ученикам - Эреду Пайно, Хави Термок и Саваре Огнешип. Все трое находятся в зоне К15.

Сокровище. Внутри каждого из сундуков набор обычной одежды, запасной мешочек для компонентов заклинаний, свечи, чернила, ручки, бумага и 3к6 зм. Также в каждом из сундуков лежит книга заклинаний, содержащая все подготовленные её владельцем заклинания. Вдобавок к ним в книге заклинаний Эреда есть заклинания *огненные ладони [burning hands], открывание [knock]* и *молния [lightning bolt]*; в книге заклинаний Хави *очарование личности [charm person], обнаружение мыслей [detect thoughts]* и *образ [major image]*; а в книге заклинаний Савары *понимание языков [comprehend languages], воображаемая сила [phantasmal force]* и *призрачный скакун [phantom steed]*.

К9. Мостик и Мостки

На высоте 20 футов над землей башни соединяются деревянным мостиком, а вокруг дальней башни вдоль внешней стены проложены деревянные мостки в виде настила. На мостике и окружающем башню настиле нет перил, доски под ногами поскрипывают и трещат, но не проламываются.

К10. Статуя Мага

На этом этаже дальней башни кроме лестничной площадки и узкого карниза следующие особенности:

- Лестничная площадка занимает площадь в 10 квадратных футов и на неё приходят две лестницы. Одна спускается на 20 футов в зону К5, вторая поднимается на 20 футов в зону К20.
- На узком карнизе по юго-восточной стене установлена статуя бородатого человека-волшебника в натуральную величину. Волшебник выглядит сердитым и направляет каменную волшебную палочку на дверь из зоны К9.

Скульптура. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* или подобная магия наложенная на посвященную Дюларку Колат статую покажет вокруг неё ауру магии школы преобразования. Когда персонаж впервые заходит на лестничную площадку башни, статуя воспаряет на 1 фут над карнизом и произносит следующее предупреждение на Общем языке:

> "Я Дюларк Колат, великий маг и хозяин этой башни! Как ты смеешь вторгаться в мой дом! Убирайся немедленно или будешь уничтожен магией, выходящей за пределы твоего понимания!"

Угроза не несёт за собой никаких действий, но статуя продолжает парить над карнизом в течение 1 минуты, прежде чем опуститься обратно. Наложенная на неё магия перезагружается через 1 час. Пока она парит, статую можно легко толкать или тащить за собой.

Наложение на парящую статую заклинания *развеять магию [dispel magic]*, приведёт к её падению с карниза в расположенную ниже зону К5 где она разобьётся. Любое находящееся в этой зоне существо в момент падения статуи, должно преуспеть в спасброске Сл 10 Ловкости или получит 22 (4к10) дробящего урона.

К11. Лаборатория

Комната представляет собой широкий карниз, соединяющийся с этажами выше и ниже невидимыми лестницами (см. "Особенности Башен Колат"). Одна лестница спускается на 20 футов в зону К6, а другая поднимается на 20 футов в зону К15. Кроме этого здесь следующие особенности:

- Пол карниза усеян осколками стекла, большой деревянный лабораторный стол опрокинут на бок.

- У задней стены пустой огромный шкаф.

Лаборатория была тщательно проинспектирована Мэншуном и теперь не содержит ничего ценного.

К12. Выставка Посохов

В помещении следующее:

- Полдюжины посохов различных стилей горделиво развешаны по стенам в верхней части лестничной площадки.
- Лестница спускается в зону К8.

Посохи. Каждый посох отличается по конструкции и стилю: изогнутая березовая ветвь, крепкий дубовый стержень, отполированный до блеска черенок с каменным набалдашником, стальной шест с вырезанными синими рунами, медный посох с вычурной рябью увенчанный медным полумесяцем, и трость из дутого стекла с навершием в виде черного мраморного шара.

Все шесть посохов оживают и атакуют входящих в эту зону без сопровождения Мэншуна или одного из его лейтенантов незваных гостей. Посохи имеют статистику **летающих мечей**, за исключением того, что наносят дробящий урон при попадании. Происходящие здесь боевые действия привлекают внимание существ из зоны К14 и они приходят узнать что происходит.

К13. Карцер

Ведущая сюда запертая и снабженная ловушкой дверь оснащена узким зарешеченным окошком. Когда персонажи приблизятся к двери, прочитайте:

> Из-за двери доносится хриплый, скрежещущий голос: "Если ты за добро, давай избавим эти башни от зловония зла. Если же ты тоже зло, открой дверь, сразимся, и моя вечная тоска будет окончена". За зарешеченным окном в каменной тюремной камере маячит горгулья, призывающая к себе своим низким рычанием. "Давай же!"

Дверь с ловушкой. На дверь наложено заклинание *охранные руны [glyph of warding]*, срабатывающее при её открытии любым существом кроме Мэншуна. Руны напоминают вычурно расписанную букву М и обнаруживаются с успешной проверкой Сл 18 Интеллекта (Расследование). Нацеленная на открывающее дверь существо руна разряжается заклинанием (Сл спасброска 18) *слепота/глухота [blindness/deafness]*.

Леди Гондафрей. Давным-давно Дюларк Колат запер в карцере результат своего магического эксперимента: **горгулью**, наделенную личностью человека рыцаря Тира (бога справедливости) Леди Гондафрей. Горгулья имеет показатель Интеллекта 10 и законно-доброе мировоззрение. Она говорит на Общем языке и её лицо выглядит более гуманоидно, чем у обычной горгульи. Мэншуна забавляет это создание и он сохранил ей жизнь, но не освободил из камеры.

При освобождении из камеры персонажами Леди Гондафрей, она предлагает им сражаться вместе; однако быстро пойдёт против любого из персонажей, сотворяющего жестокие или незаконное поступки. Она может поделиться полезной информацией о Башнях Колат, так как знакома как с планировкой башен, так и с нынешними её обитателями. Ей известно, что Мэншун находится во внепространственном убежище, доступным только через телепортационный круг активирующийся его лейтенантами с помощью специальных колец. Горгулья не знает, где он расположен, и не знает, почему Дюларк перенес ее сознание в этот облик.

У неё остались фрагментарные воспоминания о жизни Леди Гондафрей, уроженки Глубоководья, служившей в Городском Дозоре. Определив Дюларка Колат как подозреваемого в нескольких случаях исчезновения горожан, она переступила порог его поместья в 1379 ЛД, Году Потерянной Крепости. Раздраженный вторжением в свою личную жизнь и находящийся уже не в своем уме, Дюларк пленил Леди Гондафрей и использовав заклинание объединил её облик с горгульей, после чего заключил в тюремный карцер.

В том случае, если горгулья будет путешествовать с группой, каждый день на рассвете бросьте к10. При результате 1 мировоззрение Леди Гондафрей становится хаотично-злым в течение последующих 24 часов, из-за проявившей себя врожденной натуры горгульи. В таком состоянии существо попытается организовать смерть персонажам, вплоть до нападения на отбившихся от группы.

К14. Комната Прислуги

В помещении находится следующее:

- Меблировка комнаты состоит из четырех коек, небольшого стола с четырьмя стульями и рваными занавесками на окнах.
- Здесь отдыхают четверо **головорезов** Жентов - один пытается отдохнуть, двое играют в карты, а четвертый сидит на краю кровати перетягивая тетиву тяжелого арбалета.

Головорезы работают на Мэншуна и нападают на любого, кого не признают своим. Успешная проверка Сл 17 Харизмы (Обман) убеждает Жентов в том, что персонажи являются их союзниками.

Сокровище. На столе небольшими аккуратными стопками разложены 74 мм, 52 см, 19 зм и 4 таола.

К15. Комната Призыва

Помещение соединено с этажами выше и ниже невидимыми лестницами (см. "Особенности Башен Колат"), одна из которых спускается на 20 футов в зону К11, а другая поднимается на 20 футов в зону К16. Здесь находится следующее:

- Круг из начертанных кровью на полу рун диаметром в 10 футов, засох. Из четырех расставленных по кругу железных жаровен поднимаются клубы дыма.
- Три **ученика волшебника** (см. приложение В) стоят вне круга, произнося заклинание. Внутри круга неподвижно лежит **барлгура**.

Находящиеся здесь маги - ученики Мэншуна: Эред Пайно (З3, мужчина, Дамарранец, человек), Хави Термок (Х3, женщина, Чондатанка, человек) и Савара Огнешип (Н3, женщина, Тетирианка, человек). У каждого в наличии *кольцо телепортации (teleporter ring)* (см. "Кольца телепортации"). Заклинание, которое они произносят, усмирило барлгуру и лишило сознания. Если кто-то из них прекращает петь, демон просыпается и приходит в ярость, хотя при этом остается связанным внутри круга. Всякий раз, когда он получает урон, барлгура может сделать проверку Сл 10 Харизмы и при успехе вырваться из круга и атаковать любое существо, до которого сможет дотянуться.

Освобождение барлгуры нарушает планы Мэншуна, заставляя волшебника тратить своё время и ресурсы для победы над демоном и замены убитых подчиненных.

К16. Мастерская Конструктов

Невидимая лестница ведущая наверх из зоны К15 приводит к закрытой двери. Дверь не заперта и открывается в комнату, в которой находится следующее:

- Кусочки глины, камня, костей и металла усеивают пол и деревянный стол в центре комнаты.
- Пол скрипит и слегка прогибается, когда по нему проходят, и видно, что он не прикреплён к стенам помещения. Удерживают его два огромных железных зажима на противоположных сторонах комнаты. Каждый из этих ржавых механизмов прикреплён к железному рычагу.
- Частично обрушенная деревянная лестница поднимается на 20 футов на следующий этаж башни.

В мастерской братья Колат когда-то создавали конструктов. Закрепленный с помощью зажимов пол был построен в качестве меры предосторожности на тот случай, если один из экспериментов выйдет из-под контроля.

Когда существо, не служащее Жентариму под началом Мэншуна, входит в помещение без сопровождения, лежащие на полу металлические части соединяются вместе, образуя атакующие **оживлённые доспехи**. Когда очки здоровья доспехов уменьшаются до 10 или менее, они попытаются сдвинуть один из рычагов на своем следующем ходе.

Зажимы пола. Перемещение рычага - это действие, заставляющее оба зажима освободить из своего захвата пол, после чего тот магическим образом перемещается вверх к потолку. Стоящие на полу существа, падают ничком и должны сделать спасбросок Сл 20 Ловкости, когда врезаются в потолок, получая 22 (4к10) дробящего урона при неудаче или вдвое меньше урона при успехе. Далее пол опускается на несколько футов ниже потолка, отрезая при этом доступ к лестнице ведущей вниз в зону К15, но оставляя персонажей свободными для того, чтобы подняться по разрушенной лестнице в зону К17.

(Магический пол был спроектирован таким образом, чтобы не дать обезумевшему голему добраться до нижних комнат башен и города за ними, пока братья Колат с ним не разберутся.) Через 10 минут пол опускается до своего обычного месторасположения, и зажимы снова его зафиксируют.

Частично обрушенная лестница. По лестнице существо может подняться в зону К17 с успешной проверкой Сл 10 Ловкости (Акробатика). Если проверка не удается, существо падает вниз на 10 футов.

К17. Голем Плоти

В этом неосвещенном коридоре следующие особенности:

- Любой осматривающий коридор персонаж на предмет ловушек и успешно прошедший проверку Сл 17 Мудрости (Восприятие), замечает просверленные в стенах на высоте лодыжки отверстия диаметром в 1 дюйм, сделанные через равные промежутки по всей длине коридора.
- **Голем из плоти** стоит перед дверью в зону к18.
- Во внутренней стене коридора расположена односторонняя потайная дверь.

Ловушка с големом. Голем из плоти был создан Дюларком Колат. Мэншун решил оставить голема и приказал своим лейтенантам его не беспокоить. Голем начинает движение, атакуя любого подошедшего к нему на 10 футов, кроме Дюларка. Замаскированный под Дюларка персонаж (используя для образца статую в зоне К10), сможет обмануть голема с успешной проверкой Сл 10 Харизмы (Обман).

Голем стоит на нажимной плите. Когда он с неё сходит для того, чтобы атаковать кого-либо вне досягаемости, плита поднимаясь подаёт ядовитый газ в отверстия стен. Когда ловушка срабатывает, каждое существо в коридоре должно провести спасбросок Сл 12 Телосложения, получая 10 (3к6) урона ядом при неудаче или вдвое меньше урона при успехе. Газ держится в коридоре в течении 1 минуты, если только не будет рассеян заклинанием *порыв ветра [gust of wind]* или подобной магией. Пока газ действует, существа в коридоре должны повторять спасбросок в начале каждого своего хода. Голем к ядовитому газу невосприимчив.

Нэт, Дженкс и Сквидли получают удовольствие от суровой зимы Глубоководья

Односторонняя секретная дверь. Успешно прошедший проверку Сл 15 Мудрости (Восприятие) персонаж, замечает ведущую в зону К19 потайную дверь. Обычным способом она открывается только изнутри зоны К19, и со стороны коридора её можно открыть только при помощи заклинания *открывание [knock]* или подобной магии.

К18. Магическая Руна

Неосвещенный коридор полон пыли и паутины. В нём находится следующее:

- В конце коридора на южной его части на стене начертана тщательно прорисованная руна. (Руна не видна из дверного проема из зоны К17.)
- Во внутренней стене коридора расположена потайная дверь.

Руна. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* или подобная магия покажет вокруг руны мощную ауру магии школы вызова. Успешная проверка Сл 15 Интеллекта (Магия) укажет, что руна поддерживает силовое поле вокруг Башен Колат и что руну можно уничтожить. Её показатели: КД 10, 22 очка прочности и иммунитет к яду и психическому урону. Руна не может быть развеяна обычным образом, но каждое успешное применение на ней заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 19) наносит руне 16 (3к10) урона силовым полем.

Когда урон наносится руне впервые, из нее магическим образом появляется **красный слаад** и атакует всех находящихся в коридоре существ.

После разрушения руны силовое поле вокруг Башен Колат исчезает.

Секретная дверь. С успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие) персонаж замечает ведущую в зону К19 потайную дверь.

К19. Спальня Дюларка

Сюда можно попасть через любую из потайных дверей ведущих из зон К17 и К18. Внутри спальни следующее:

- В центре погрязшей в пыли и паутине комнаты левитирует **пылающий череп**.
- Затянутая паутиной овальная кровать с балдахином установлена напротив двух узких книжных полок.
- В помещении пахнет как в склепе.

Мэншун нашел в постели останки Дюларка Колат и превратил его череп в пылающий череп. Остальные кости он оставил в покое, прикрыв их паутиной. Пылающий череп нападает на любого, кроме Мэншуна, выкрикивая: "Прочь из моего дома!" между произнесением заклинаний и испусканием огненных лучей.

Книжные полки. Всё ценное из спальни Мэншун забрал с собой, в том числе и книги, оставив на полках ясно видимые промежутки между обычными книгами на самые различные эзотерические темы.

Среди оставшихся книг на одной из полок лежит книга-обманка под названием *Человек из Дамарры* - представляющая собой раскрашенный под книгу деревянный брусок и прикрепленный к потайному отделению в основании полки. Персонаж может обнаружить тайник и понять, как до него добраться, с помощью успешной проверки Сл 15 Мудрости (Восприятие). Попытка снять книгу-обманку с полки открывает потайной отсек со спрятанной внутри Дюларком *волшебной палочкой сковывания (wand of binding)*.

К20. Библиотека Алседора

В помещении следующее:

- Сделанный из дуба книжный стеллаж с многими отделениями содержит в себе лишь несколько потрёпанных книг (мирские и не имеющие ценности), зияя в основном голыми полками. Над стеллажом висит вычурно оформленная табличка с надписью на Общем: "Алседор".
- Лестница спускается на 20 футов в зону К10.

К21. Библиотека Дюларка

В комнате находится следующее:

- Внутри высокого сделанного из дуба книжного стеллажа расставлено несколько десятков книг. Над стеллажом висит вычурно оформленная табличка с надписью на Общем: "Дюларк".
- Лестница поднимается на 20 футов в зону К22.

Стеллаж для книг. Всего в стеллаже находится тридцать книг. Если попытаться взять в руки любую из них, они слетают с полок и образуют рой, нападающий на всех существ в комнате. У книжной коллекции статистика **стаи летучих мышей**, со следующими изменениями:

- У книг нет черт эхолокация и острый слух.
- Атака укусами заменена на атаку ударами наносящими аналогичное количество дробящего урона вместо урона колющего.

При отсутствии целей для атаки во время своего хода, книжная коллекция возвращается на свои полки в стеллаже. Книги лишены каких-либо других магических свойств и охватывают широкий круг тем.

К22. Телепортационный Круг

Поднимающаяся из зоны К21 лестница приводит в комнату самого верхнего этажа дальней башни со следующими особенностями:

- В центре помещения парит **наблюдатель**, под балками стропил порхают четыре **летающие змеи**.
- Начертанные на полу руны образуют большой, слабо светящийся круг.
- У стен стоят пять деревянных сундуков с прочными замками под различные ценности.

Стража. Наблюдатель охраняет сундуки сокровищницы и нападает на непрошеных гостей, если их не сопровождает Мэншун или один из его лейтенантов. Летающие змеи также присоединяются к бою, сражаясь на стороне наблюдателя.

Круг телепортации. Функционирует согласно описанию одноименного заклинания в *Книге Игрока*. Кроме того, носящее *кольцо телепортации* (см. "Кольца телепортации") существо, может использовать круг для доступа к телепортационному кругу в убежище Мэншуна (зона Е1}. Когда *кольцо телепортации* подносится к кругу на расстояние 5 футов, оно начинает тихо жужжать.

Сокровищница. Висячие замки на сундуках иллюзорны, хотя на ощупь не отличаются от реальных. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* или аналогичная магия покажет вокруг каждого из них ауру магии школы иллюзии. Попытки вскрыть или сломать замки терпят неудачу, но заклинание *открывание [knock]* или подобная магия поможет открыть замок сундука.

Крышку сундука 1 украшает вырезанное изображение наковальни. Внутри находится набор инструментов кузнеца (стоимостью 20 зм).

Сундук 2 оббит железными полосами и содержит набор художника (стоимостью 10 зм), а также три небольших баночки с цветной краской (синей, красной и желтой).

Сундук 3 стоит на крошечных когтистых лапах и внутри него шесть чистых книг заклинаний в кожаном переплете (стоимостью 50 зм каждая).

На плоской крышке сундука 4 нарисована происходящая в городе сцена. В сундуке набор ученого (стоимостью 40 зм) и книга с ключевыми словами языка Дварфов. Не знающий язык Дварфов персонаж, может использовать книгу для элементарного общения с дружественными дварфами.

Сундук 5 инкрустирован серебром и увенчан серебряной статуэткой вставшего на дыбы гиппогрифа (стоимостью 25 зм). Внутри деревянная стойка для зелий, в которую вставлено восемь флаконов из стекла - шесть *зелий лечения (potions of healing)* и два с отдельными дозами эссенции эфира (см. "Яды" в гл 8 *Руководства Мастера*). Яд опознаётся с помощью успешной проверки Сл 13 Интеллекта

Кольца Телепортации

Чтобы получить доступ к внепространственному убежищу Маншуна требуется кольцо телепортации: медное кольцо с печаткой в виде стилизованной буквы М, излучающее ауру магии школы вызова под действием нацеленного на него заклинания *обнаружить магию [detect magic]* или аналогичной магии. Мэншун выдаёт такие кольца своим самым проверенным последователям.

Действием, носящее кольцо телепортации существо, может активировать круг телепортации либо в зоне К22, либо в зоне Е1, телепортируя себя и до шести других готовых на это существ из одного круга в другой.

ВНЕПРОСТРАНСТВЕННОЕ УБЕЖИЩЕ

Внепространственное убежище Мэншуна расположено в имеющем пределы демиплане. Созданное подлинным Мэншуном, оно известно всем клонам мага, и в настоящее время служит логовом клона представленного в этом приключении.

За пределами убежища Мэншуна демиплан представляет собой бесконечную пустоту, заполненную клубящимся пурпурным туманом. Любое входящее в этот туман существо, телепортируется в зону Е1 и должно сделать спасбросок Сл 18 Телосложения, получая 22 (4к10) урона силовым полем при неудаче и вдвое меньше урона при успехе.

В внепространственном месте нет сторон света и стрелки компасов бесполезно вращаются из-за отсутствия севера, юга, востока и запада.

ОСОБЕННОСТИ УБЕЖИЩА

Данные особенности действуют во всех зонах внепространственного убежища:

- Потолки в комнатах находятся на высоте 10 футов, потолки соединяющих их коридоров на высоте 8 футов и дверных проемов на высоте 7 футов. Стены, полы и потолки состоят из алебастра.
- Двери железные и имеют КД 19, 27 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону. Запертая дверь может быть вскрыта с успешной проверкой Сл 17 Ловкости при помощи воровских инструментов, или взломана

с успешной проверки Сл 25 Силы (Атлетика). Действием, Мэншун или его клон своим прикосновением могут запереть или отпереть любую дверь в убежище.
- Если не указано иначе, зоны убежища ярко освещаются непрерывно действующим заклинанием *вечный огонь [continual flame]*, наложенным на настенные подсвечники.

ЗОНЫ УБЕЖИЩА

Следующие зоны привязаны к карте 8.2.

E1. Место Прибытия

Комната является связующим звеном внепространственного убежища с Материальным Планом, и в нее можно телепортироваться из других областей Материального Плана. Здесь следующие особенности:

- На алебастровом полу начертан круг телепортации. Телепортированные в эту зону из зоны K22 персонажи, появляются внутри данного круга
- Потолок и три стены сделаны из листов прозрачного стекла толщиной в 6 дюймов, сквозь которые виден заполняющий демиплан клубящийся пурпурный туман. Четвертая стена алебастровая и снабжена запертой железной дверью (ведущую в зону E2).
- Женщина в черной мантии, человек, с лысой, покрытой шрамами головой, наблюдает за местом прибытия через стеклянное окно в стене другого помещения (зона E3).

Грозный хозяин. Наблюдающая через окно личность - это Кевья Цинаверн (см. зона E3), и ей хорошо видно происходящее в месте прибытия сквозь разделяющий два помещения пурпурный туман. Как только здесь появляются персонажи, она сообщает об этом Мэншуну при помощи заклинания *послание [sending]*. Мэншун отправляет своего клона (см. приложение B) открыть дверь в зону E2 и поприветствовать вновь прибывших. Для прибытия (из зоны E7) клону требуется 1 минута, в течение которой Кевья использует ещё одно заклинание *послание*, сообщая случайно выбранному персонажу, что "Ваш любезный хозяин уже в пути и с нетерпением ждет встречи."

Прибывший для встречи клон выдает себя за Мэншуна, приветствуя персонажей в своем внепространственном убежище. Он предлагает им ознакомиться с обстановкой, жестами приглашая персонажей войти в зону E2 впереди него. Если они принимают его приглашение и проходят вперед, в зоне E2 активируется тревога и клон атакует.

Стеклянная стена. Каждая 5-футовая секция стеклянной стены имеет КД 13, 30 очков прочности и иммунитет к урону кислотой, ядом и психическому урону. Заполняющий демиплан пурпурный туман, не проникает в зону даже при разбитии стекла.

Круг Телепортации. Функционирует согласно описанию одноименного заклинания в *Книге Игрока*. Кроме того, носящее *кольцо телепортации* (см. "Кольца телепортации") существо, может использовать круг для доступа к телепортационному кругу в Башнях Колат (зона K22). Когда *кольцо телепортации* подносится к кругу на расстояние 5 футов, оно начинает тихо жужжать.

E2. Фойе

Дверь в зону E1 заперта. Все остальные ведущие из этой комнаты двери, не заперты. В фойе следующие особенности:

- В алебастровый пол на входе вмурован большой символ из черного мрамора, изображающий кусающую монету крылатую змею. Персонажи узнают в нём символ Жентарима. (Монета скрывает тревожный механизм.)
- По стенам развешаны двенадцать металлических масок с лицами как у человека.

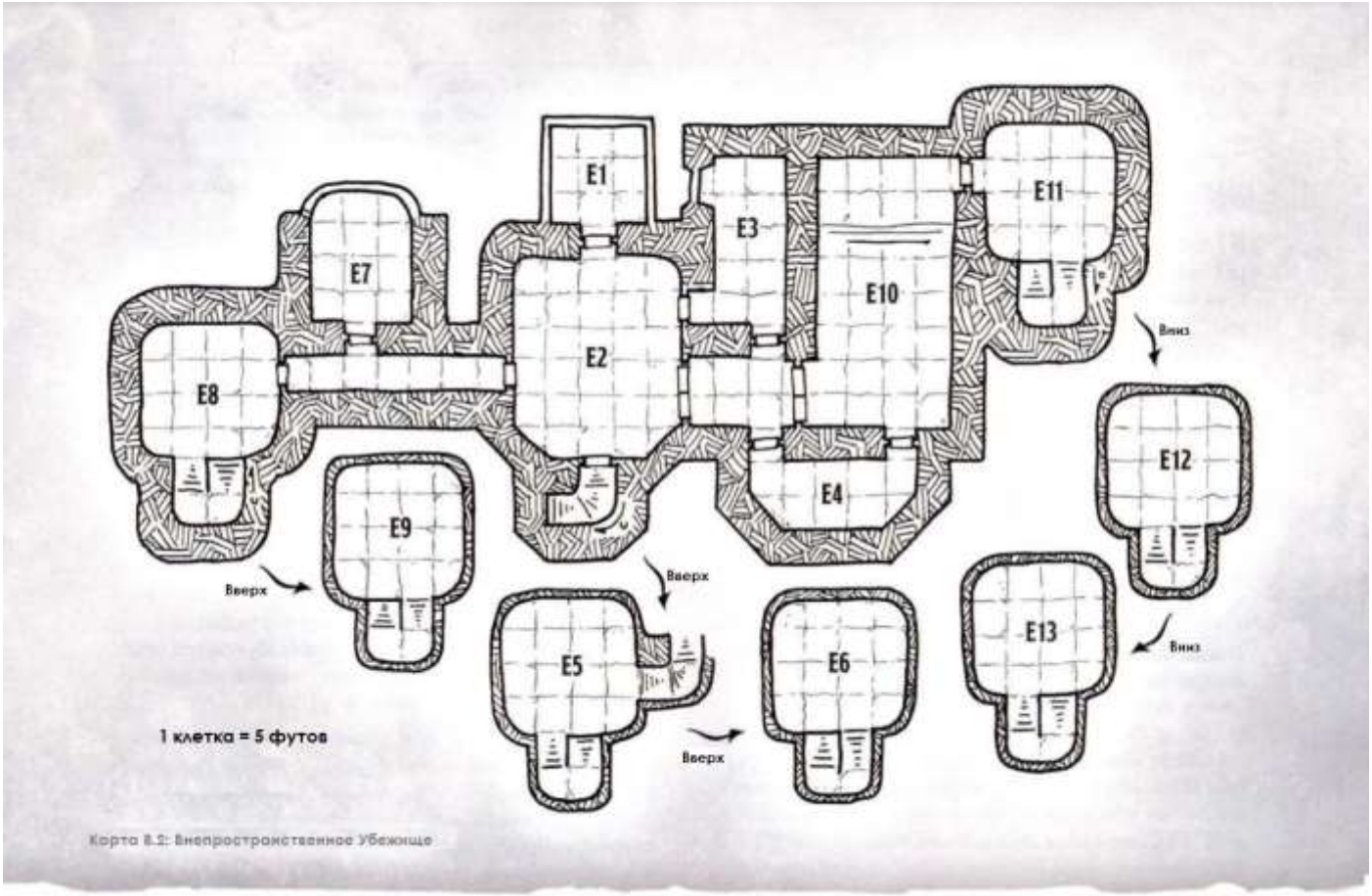
Тревожный механизм. Дискообразная плита диаметром в 1 фут, символизирующая монету на символе Жентарима, на самом деле является нажимной пластиной. При нажатии или наступлении на неё раздаётся волшебный гонг, звук которого слышен по всему убежищу. Механизм может быть отключен при помощи воровских инструментов и успешной проверкой Сл 20 Ловкости, но он срабатывает случайно при провале проверки на 5 или более единиц. Сигнал тревоги приводит в фойе следующих защитников, атакующих всех незваных гостей в помещении:

- Кевья Цинаверн (см. зона E3)
- Клон Мэншуна (см. зона E7)
- Веветта Черноводная и Агорн Фуоко (см. зона E8)
- Хавия Быстронож и Шикарная Муки (см. зона E10)

Если персонажам удастся одолеть всех прибывших врагов, они вольны исследовать убежище. Мэншун будет ждать их в зоне E12.

Персонажи, чьи очки здоровья будут уменьшены до 0 защитниками Мэншуна, теряют сознание. Когда вся партия будет побеждена, находящиеся без сознания персонажи лишаются своих книг заклинаний и магических предметов (включая *кольца телепортации*, полученные ими в Башнях Колат). Затем они приходят в себя в глухом переулке Глубоководья с 1 очком здоровья у каждого. Если после этого персонажи вернутся в Башни Колат, то они обнаружат, что в них никого нет, а круг телепортации в зоне K22 безвозвратно развеян.

Маски Мэншуна. Маски принадлежат Мэншуну и носились им в прошлом. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* или аналогичная магия покажет ауру магии школы воплощения вокруг каждой из них. Любое надевающее маску существо, получает 9 (2к8) электрического урона. После срабатывания данного эффекта, маска становится лишенной магии и безвредной.



Карта 8.2: Внепространственное Убежище

E3. Пост Охраны

Окно площадью 5 квадратных футов смотрит на зону E1. Если она не была вызвана куда-то еще, перед окном несет дежурство Кевья Цинаверн.

Кевья была Красным Магом Тэя, пока у неё не появилась возможность изучать магию под руководством Мэншуна. Прежде чем принять ее к себе, Мэншун заставил Кевью удалить характерные головные татуировки Тэйцев и сменить мантию Красных Магов на черную.

Кевья Цинаверн - женщина, Мулан, человек, **маг** со следующими изменениями:

- Кевья - законно-злая. Знает языки Эльфов, Дварфов, Драконов и Общий.
- У нее подготовлено заклинание *послание [sending]* вместо заклинания *полёт [fly]* и есть желтый *камень элементаля (elemental gem)*.

В бою Кевья разбивает *камень элементаля*, призывая **элементаля земли** и приказывая ему атаковать ее врагов.

E4. Кладовая

В комнате находится следующее:

- Тянущиеся от пола до потолка полки заставлены хлебом, сыром, сушеным мясом, орехами и несколькими корзинами свежих продуктов.
- По углам стоят две бочки с надписью "ВОДА" и две с надписью "ЭЛЬ".

E5. Лаборатория

В помещении следующее:

- На мраморном столе в центре комнаты, рядом с с наполненным водой тазом, расставлены мензурки, колбы и пробирки.
- Одна лестница спускается на 10 футов в зону E2, другая поднимается на 10 футов в зону E6.

Урстул Флоксин. Если он выжил в случившихся ранее столкновениях с персонажами, Урстул Флоксин (см. приложение B) стоит у стола, мрачно отскребая от грязи лабораторное оборудование. Он наказан за то, что позволил *Камню Голорра*

ускользнуть из своих пальцев (во время событий в главе 3), но тем не менее остается верен Мэншуну. Столкнувшись вновь с персонажами, Урстул симулирует гнев по отношению к магу и предлагает свою помощь для победы над ним, но эта его уловка может быть раскрыта прошедшим проверку Сл 14 Мудрости (Проницательность) персонажем. При предоставлении ему такой возможности, Урстул приводит персонажей к Мэншуну, после чего нападает на них, пытаясь доказать непоколебимую преданность своему повелителю.

Если персонажи поддаются на уловку Урстула, но тем не менее требуют, чтобы он сопровождал их невооруженный, Жент-убийца смеется над их предложением и нападает.

E6. Связующая

На алебастровом полу комнаты вырезан испещренный рунами круг, излучающий ауру магии школы ограждения по действием нацеленного на него заклинания *обнаружить магию [detect magic]* или аналогичной магии.

Мэншун использует круг для связывания узами призванных им внепланарных существ. Когда внутрь круга призывается принадлежащее виду небожителей, элементалей, фей или демонов существо, оно не может добровольно покинуть место призыва, пока его призыватель не использует действие для подавления магии круга на 1 минуту. Магия также подавляется, если какая-либо часть круга попадает в *антимагическое поле [antimagic field]*, или если будет успешно (Сл 17) наложено заклинание *развеять магию [dispel magic]*.

E7. Клонировальная Мэншуна

В комнате очень холодно и в ней следующие особенности:

- В комнату через небольшие отверстия в полу подаётся холодный воздух. Посреди комнаты установлен вырезанный изо льда открытый саркофаг, в котором лежит вылепленная из снега человекоподобная фигура.
- Дальняя от входа стена представляет собой изогнутое стекло толщиной в 5 дюймов. Оно покрыто инеем, частично заслоняющим клубящийся за ним пурпурный туман демиплана.

Клон. Если он не был призван куда-либо ещё, клон Мэншуна (см. приложение B) стоит перед стеклянной стеной спиной к двери. Клон похож на облаченного в мантию волшебника с длинными черными волосами, бледной кожей и сочлененной с предплечьем металлической левой рукой. Его лицо скрыто за стальной маской в виде улыбающегося лица. Клон нападает на любого, кто ему неизвестен.

Сильный холод. В комнате действуют правила при чрезвычайном холоде (см. гл. 5 *Руководства Мастера*).

Стеклянная стена. Каждая 5-футовая секция стеклянной стены имеет КД 13, 30 очков прочности и иммунитет к урону кислотой, ядом и психическому урону. Заполняющий демиплан пурпурный туман, не проникает в зону даже при разбитии стекла.

Саркофаг клонирования. Покрытый льдом контейнер весит 1000 фунтов и начинает таять если его вынести из комнаты. Снежная фигура в саркофаге является материальным компонентом для заклинания *подобие [simulacrum]*. Мэншун может использовать её для создания нового своего клона, если текущий будет уничтожен.

E8. Читальный Зал

В помещении следующие особенности:

- Восхитительное тепло исходит от полыхающего зеленого пламени в жаровне, окруженной восемью мягкими креслами.
- Если они не были призваны куда-то ещё, здесь расположились двое лейтенантов Мэншуна: Веветта Черноводная (ХЗ, женщина, Тетирианка, человек, **сорвиголова**: см. приложение B) и Агорн Фуоко (НЗ, мужчина, Турами, человек, **бард**; см. приложение B). Веветта расслабилась в кресле, а Агорн бренчит на своей лире.
- Алебастровая лестница поднимается на 10 футов в зону E9.

Женты. Веветта и Агорн - двое самых преданных и надежных последователей Мэншуна. Веветта командует силами мага противостоящими Гильдии Занатара, Агорн же руководит теми, кто борется с неверными Мэншуну Жентами. В данный момент они отдыхают в убежище, ожидая от Мэншуна новых распоряжений.

Зеленое пламя жаровни. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* или аналогичная магия покажет вокруг жаровни ауру магии школы воплощения. Когда существо в комнате произносит вслух слова "зеленое пламя", жаровня высвобождает сцентрированное на себе заклинание *огненный шар [fireball]* (Сл спасброска 15). После активации заклинания, жаровня будет перегружаться в течении последующих 24 часов. Агорн знает эту особенность, и он использует ее в бою при безвыходной ситуации.

E9. Библиотека

Алебастровые полки тянутся вдоль каждой из стен, оставляя свободным только центр помещения, все они заполнены книгами посвященные темам, представляющим интерес для волшебников. Мэншун собрал значительную коллекцию, в том числе и десять редких томов, которые он забрал из коллекции Дюларка Колат.

Сокровище. Каждая редкая книга стоит 50 зм, а вся коллекция оценивается в 5000 зм.

E10. Зал Аудиенций

Здесь высокопоставленные Женты проводят время в ожидании аудиенции у Мэншуна. В помещении следующее:

- Занимаемая залом площадь разделена на два уровня, алебастровые ступени поднимаются на 3 фута к меньшему по размерам возвышающемуся над большой площадью подиуму. Подиум пуст, за исключением висящих на задней стене трех золотистых знамен с символикой Жентарима - кусающая монету черная крылатая змея.
- В расположенной ниже подиума части зала установлен черный мраморный стол, окруженный деревянными креслами с высокими спинками. Цвет стола резко контрастирует с алебастровыми стенами и полом.
- Если они не были вызваны куда-либо ещё, прямо на столе сошлись в тренировочном рукопашном бою двое последователей Мэншуна.

Женты. Хавия Быстронож и Шикарная Муки (женщины, легконогие полурослики) считают Мэншуна законным вождём Жентарима. Они бесстрашно ему служат и готовы пожертвовать собой для осуществления его планов. Хавия и Муки - **адепты боевых искусств** (см. приложение В), со следующими изменениями:

- Хавия и Муки - законно-злые.
- У каждой из них 49 (11к6 + 11) очков здоровья.
- У них следующие расовые черты: Маленький размер, скорость 25 футов и могут перемещаться в пространстве занимаемым существом Среднего или более размера. Совершают с преимуществом спасброски от испуга и знают языки Полурослико в и Общий.

Обе носят *кольца телепортации (teleporter ring)* (см. "Кольца телепортации").

E11. Жилые Помещения

В комнате следующие особенности:

- Боком у стен, по помещению расставлены пять деревянных коек (три для людей, две для полурослико в).
- Рядом с каждой койкой деревянный сундук.
- Алебастровая лестница ведет в зону E12.

Здесь Кевья Цинаверн, Веветта Черноводная, Агорн Фуоко, Хавия Быстронож и Шикарная Муки предаются снам.

Сокровище. В дополнение к сложенной одежде и бесполезным личным вещам в каждом из сундуков находится следующие ценности.

В сундуке Кевьи золотой амулет с руной из красного кристалла (стоимостью 250 зм). Успешная проверка Сл 15 Интеллекта (Магия) покажет, что руна символизирует школу магии воплощения, хотя сам амулет лишён магических свойств.

В сундуке Веветты три *зелья лечения (potions of healing)*.

У Агорна сложены в сундуке любовные письма от некоей Тамзин. В одном из конвертов спрятано элегантное платиновое ожерелье (стоимостью 250 зм) с крошечной миниатюрой в виде наброска портрета красивой девушки.

В сундуке Хавии позолоченный гребень, выполненный в виде стилизованного дракона с крошечными рубинами вместо глаз (стоимостью 250 зм).

У Муки в сундуке лежит крошечная куколка полурослика. Внутри куклы спрятан мешочек с пятью жемчужинами стоимостью 100 зм каждая.

E12. Покои Мэншуна

Мэншун запретил кому-либо входить в свои апартаменты. Алебастровая лестница, ведущая в комнату, спускается ещё дальше на 10 футов в зону E13.

В комнате следующее:

- Напротив лестницы установлена большая кровать покрытая пурпурными простынями. На краю кровати сидит красивый молодой человек в элегантном одеянии. Длинные черные волосы частично скрывают выражение его ангельского лица пока он прикрепляет металлическую конечность к иссохшему предплечью левой руки.
- Единственный другой в помещении предмет меблировки - это стол с вырезанными в виде крылатых змей ножками. На столе металлическая маска с устрашающим, деспотичным выражением лица.

Элегантный молодой красавец - это **Мэншун** (см. приложение В), который намного старше, чем выглядит на первый взгляд.

Этот клонированный когда-то Мэншуном вариант самого себя не рвется сразу же в бой. Для начала он похвалит персонажей за то, что они смогли зайти так далеко, и не выразит никакого беспокойства о побежденных ими по дороге к нему Жентов, поскольку считает всех своих последователей расходным материалом.

Для персонажей лучшая возможность выжить в противостоянии с магом - это убедить Мэншуна, что их можно запугать или подкупить для того, чтобы они работали на него. Утомленный конфликтом с Гильдией Занатара, Маншун предлагает персонажам доказать для него свою полезность, выследив и убив Занатара в его логове (см. главу 5). Мэншун также потребует, чтобы они держали в секрете его присутствие в Глубоководье, предлагая за их сдержанность впоследствии

награду "со временем узнаете какую". Взамен он позволяет персонажам вернуться в Глубоководье и обещает им, как только смерть Занатара будет подтверждена, руководящие должности в своей организации. Он не собирается выполнять свои обещания, но отказ работать на него поставит персонажей в затруднительное положение, так как разозленный отказом архимаг не может себе позволить рисковать своим разоблачением.

В случае начала боевых действий, Мэншун хватает свой *посох силы (staff of power)*, который он прячет под кроватью и защищает своё убежище от захватчиков. Дополнительные сведения о том, каким образом отыгрывать роль Мэншуна, см. в разделе "Встреча с Мэншуном" в начале этой главы.

Деспотическая маска. Лежащая на столе маска лишена магии, но Мэншун любит её надевать перед предстоящими встречами со своими последователями.

E13. Рабочий Кабинет Мэншуна

Здесь заканчиваются ступени ведущей вниз алебастровой лестницы. В помещении следующие особенности:

- Пол застелен роскошным ковром бледно-лилового цвета.
- В дальнем углу комнаты между двумя пурпурного цвета диванами расположен низкий стол со встроенным тонким выдвижным ящиком.
- В другом дальнем углу на черной мраморной кафедре, под защитой невидимых **доспехов ужаса (helmed horror)**, покоится книга заклинаний Мэншуна.

Конструкт нападает на любого, кроме Мэншуна,дотронувшегося до книги (становясь при этом видимым). Он подчиняется приказам Мэншуна и сражается до тех пор, пока не будет уничтожен.

Стол. На выдвижной ящик стола наложено заклинание *волшебный замок [arcane lock]*. Заклинание можно не потревожить с успешной проверкой Сл 25 Ловкости и использовании при этом воровских инструментов, или с помощью заклинания *открывание [knock]* или подобной магии. Ящик также можно взломать с успешной проверкой Сл 21 Силы (Атлетика). Внутри лежит переплетенная в кожу книга для записей, в которой содержатся документальные подтверждения, указывающие на причастность Мэншуна к двум схемам шантажа. За 1 час, потраченный на изучение записей в книге, обнаружится следующая информация:

- Корилус Танн, расистско настроенный дворянин Глубоководья, платит Жентариму за то, чтобы они не раскрывали тот факт, что именно он нанял головорезов-Жентов для нападения на не принадлежащих к людям представителей других рас.
- Джелейн Урмбруск, дворянка Глубоководья, получает регулярные выплаты от Жентарима для компенсации денежных потерь в результате неудачных инвестиций.

В книге не указано, что Корилус Танн и Джелейн Урмбруск являются Тайными Лордами, и то что шантаж Мэншуна заставляет их использовать свое влияние в городе для скрытия и прекращения расследования преступлений,

совершенных силами Мэншуна в Глубоководье. Если городские власти получат книгу записей мага, они арестуют любого, кто подозревается в связях с Мэншуном или Жентаримом, нарушив тем самым запланированные магом операции (см. "Срыв Планов Мэншуна"). При этом удивительно, что ни Корилус, ни Джелейн, не будут арестованы и даже не подвергнутся допросу.

Между страниц книги лежит листок бумаги со списком имен, написанных рукой Мэншуна. Мэншун хранит этот список известных ему истинных личностей Тайных Лордов, с галочками указывающими на тех, кого он шантажирует:

Мирт
Корилус Танн ✓
Доргар Адарбрент
Джелейн Урмбруск ✓
Тардук Звездощит

Книга заклинаний Мэншуна. Обложка весящей 20 фунтов книги заклинаний сделана из кожи бехолдера и она содержит все подготовленные Мэншуном (см. приложение В) заклинания, плюс: *сигнал тревоги [alarm], смена обличья [alter self], восставший труп [animate dead], преграда магии [antimagic field], волшебный замок [arcane lock], усыхание [blight], развеять магию [dispel magic], подчинение чудовища [dominate monster], вещий сон [dream], эфирность [etherealness], черные щупальца Эварда [Evard's black tentacles], падение перышком [feather fall], огненный шар [fireball], полет [fly], газообразная форма [gaseous form], обет [geas], нетленные останки [gentle repose], охранные руны [glyph of warding], удержание чудовища [hold monster], образ [major image], массовое внушение [mass suggestion], призрачный скакун [phantom steed], защита от зла и добра [protection from evil and good], наблюдение [scrying], знак [symbol], телекинез [telekinesis], телепортация [teleport], круг телепортации [teleportation circle], парящий диск Тензера [Tenser's floating disk], языки [tongues], истинное зрение [true seeing], прикосновение вампира [vampiric touch], огненная стена [wall of fire]* и *исполнение желаний [wish]*.

Кража или уничтожение книги заклинаний становится помехой запланированным Мэншуном операциям (см. "Срыв Планов Мэншуна"), поскольку ему придется тратить время и ресурсы по ее возвращению либо замене.

Лаэраль Сереброрукая в обмен на книгу заклинаний Мэншуна предлагает персонажам стать владельцами парусника и *наручи для стрельбы из лука (bracers of archery)*. Важра Сафар предложит персонажам за неё членство в Серой Страже, *плащ шарлатана (cape of the mountebank)* и *волшебную палочку молний (wand of lightning bolts)*.

Камень Голорра. Если *Камень Голорра* у Мэншуна, то он хранит его в выдвижном ящике стола вместе со своей книгой записей.

ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ

Вы можете использовать одно или несколько из следующих событий до или после того, как персонажи исследуют Башни Колат и внепространственное убежище Мэншуна.

ШАНТАЖИРУЕМЫЕ ЛОРДЫ

Представленные здесь события могут произойти, когда персонажи получат книгу записей в зоне E13 и используют информацию в ней для противодействия сомнительным сделкам с Мэншуном либо Корилусу Танну, либо Джелейн Урмбруск. Окруженные стенами поместья семей Танн и Урмбруск расположены в Морском Округе.

Корилус Танн

Танны - самые известные виноделы Глубоководья, имеющие глубокие городские корни. Корилус (33, мужчина, Тетирец, человек, **дворянин**) с удовольствием передал бы другим членам своей семьи управление винным бизнесом, в то время как он бы сосредоточился на своих обязанностях Тайного Лорда. К несчастью, он не слишком принципиален и не всегда придерживался здравого смысла, что когда-то в прошлом привело к успеху Дом Танн. К тому же он ставит благополучие людей выше благополучия представителей других рас, и использовал головорезов Жентарима для нанесения вреда и ущерба тем из них, кто стремился к политической власти в городе. Теперь Женты шантажируют Корилуса, угрожая ему разоблачением проявлений расизма, если он не использует свое влияние Тайного Лорда для прикрытия их преступной деятельности.

Вероятнее всего, персонажи повстречаются с Корилусом во время его передвижения по городу в карете в сопровождении шести человек-**охранников**, прикрывающих его сзади и удерживающих на расстоянии толпу. Корилус отказывается обсуждать что-либо с партией и если персонажи начинают ему надоедать, он отдаёт распоряжение восьмерым коррумпированным членам Городского Дозора (все - человек, **ветеран**) расправиться с ними, а затем использует свое влияние Тайного Лорда для снятия любых, выдвинутых против этих представителей Дозора обвинений. Корилус не желает быть кому-либо обязанным, поэтому любая попытка персонажей втереться к нему в доверие встречается с подозрением, а то и с откровенной враждебностью. Даже если они избавят его от Мэншуна, Корилус откажется признавать, что он им что-то за это должен.

Джелейн Урмбруск

Джелейн (Н, женщина, Тетирианка, человек, **дворянка**) - гордая женщина лет пятидесяти, отчаянно желающая выбраться из долгов. Несколько неудачных инвестиций разрушили ее кредиторский бизнес, и большинство ее солидных клиентов перешли к другим поставщикам данных услуг, таким как Кассалантеры.

Джелейн могла бы взять в долг у любого из городских дворян или продать часть принадлежащего ее семье в Глубоководье имущества, но тогда ее личные финансовые проблемы стали бы поводом обсуждений для городских сплетниц. Страх разоблачения потери кредитоспособности заставил ее вместо этого занять денег у Жентарима - и она вскоре пожалела о принятом решении. Подчиняющиеся Мэншуну Женты обещают сохранять их отношения в тайне, только при условии, что она будет делать все что ей прикажут для дальнейшего укрепления влияния группировки в Глубоководье.

Когда Джелейн не имеет дел со своими скользкими партнёрами, она занимается обязанностями Тайного Лорда. У нее нет времени на личные встречи с кем-то, кого она не знает. Персонажи могут её повстречать в тот момент, когда она покидает или возвращается в своё поместье, но она никогда не выходит в город без шестнадцати **охранников**, располагающих стеной вокруг нее. Если персонажи дерзко упоминают имена Мэншуна или Жентарима, Джелейн требует, чтобы они оставили ее в покое или у них будут серьезные неприятности. Угрозы Джелейн лишь пустое сотрясание воздуха, поскольку она не горит желанием наживать себе новых врагов.

Если персонажи победив Мэншуна освободят Джелейн от ярма Черной Сети, ее долг фактически будет аннулирован. Обрадовавшись, она может наградить их своим одолжением в виде особой услуги в будущем (см. "Особые Услуги" в гл 7 *Руководства Мастера*). При другом развитии событий, если персонажи попытаются прижать её книгой записей Мэншуна в попытке шантажа либо дискредитации, она притворяется что согласна на их условия, в то же время пытаясь усложнить им жизнь, скрытно используя свои возможности Тайного Лорда.

ПРАЗДНОВАНИЕ СЕРЕДИНЫ (СМЕРТИ) ЗИМЫ

Братство Трактирщиков совместно с Гильдией Пекарей, Гильдией Мясников и Гильдией Пивоваров, Виноделов и Виноторговцев решает устроить для обитателей Аллеи Черепа Тролля празднование дня Смерти Зимы. Броксли Чудночайник (см. "Пример Представителей Гильдий") спрашивает у персонажей, не согласятся ли они провести праздничный пир в своей таверне. Он считает, что этот жест будет оценен их соседями после произошедших здесь ранее неприятностей со смертельными исходами (см. главу 3).

Получив согласие персонажей на использование таверны для пира, в неё прибывают с припасами представители Гильдий и начинают украшать для праздника главный зал. В течение трех дней непосредственно перед днём праздника в таверне всё бьёт ключом в предвкушении события, и когда он наступает, в таверну в течение дня для празднования заходят сотни людей, не только жители Аллеи Черепа Тролля, но и проживающие на соседних от аллеи улицах. Столы ломятся от угощений, но таверна буквально стонет под напором толпы, и чтобы справиться с потоком празднующих перед таверной выставляют дополнительные столы. Не попавшие внутрь горожане не возражают, даже когда начинается сильный снегопад. Празднование проходит под присмотром присматривающих за порядком членов Городского Дозора.

За время празднования Дня Середины Зимы не происходит ничего противоправного, но таверна несколько пострадает из-за столпотворения. Гильдия Плотников, Кровельщиков и Штукатуров предлагает бесплатно свои услуги за ремонт, но просит персонажей на десятидневку закрыть заведение для облегчения работ. Закрытие не оказывает никакого влияния на бизнес в долгосрочной перспективе, так как празднование вызвало такой живой интерес, что после открытия таверны поток клиентов существенно возрастает.

Во время праздника персонажам предоставится отличная возможность пообщаться с соседями, членами гильдии и офицерами Городского Дозора, а также получить информацию о происходящих в городе событиях.

ТАЙНЫЙ КЛОН

Когда персонажи становятся врагами Мэншуна, он пытается одного из них пленить и заменить этого персонажа магическим дубликатом, созданным с помощью заклинания *подобие [simulacrum]*.

Если один из игроков отсутствует на игровой сессии и происходящее позволяет, Мэншун выбирает его персонажа в качестве цели для подмены, пока остальная часть партии отвлечена другими событиями. Вам не нужно отыгрывать захват персонажа; подразумевается что это просто произошло. Для создания клона персонажа, Мэншуну требуются волосы, обрезки ногтей или другие части тела персонажа. Как только он получит необходимые компоненты от взятого в плен персонажа, он создает клона и отправляет его обратно в группу с инструкциями шпионить за ними и проводить изнутри подрывную работу.

После внедрения Мэншуном в партию клона, поговорите с глазу на глаз с игроком, чей персонаж был на него заменен. Попросите игрока поиграть клоном до тех пор, пока он не будет уничтожен или пока не будет освобожден плененный ранее персонаж. У клона та же игровая статистика, что и у персонажа, но у него только половина от максимального количества очков здоровья персонажа и он не может получать новые уровни.

КРАТКИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ВОЛО ПО ГЛУБОКОВОДЬЮ

СПРАВОЧНИК ДЛЯ ПРИБЫВАЮЩИХ В ГОРОД РОСКОШИ

Волотамп Геддарм

при щедром покровительстве Лорда Мелшимбера

Опубликовано Тим Лимитед, Глубоководье в сотрудничестве с Братством Трактирщиков и Братством Извозчиков и Кучеров

Я, Волотамп Геддарм, воистину подтверждаю достоверность слов, что напечатаны здесь. "Возьми курс на истину, и ты никогда не потеряешься, как бы далеко ты ни забрёл." Я придумал эту избитую поговорку давным-давно, и она сослужила мне хорошую службу во всех моих странствиях.

• Считайте, что любое противоречие, бахвальство, ложь, злословие, пасквили, оговорки, клевета, или что-либо подобное, обнаруженное в этом документе, является опечаткой.

Со всеми претензиями обращаться к:

Абрикад Феллсвоп, адвокат,
Путь Мулгомира 17, Дворцовый Округ, Глубоководье

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ, путешественник! У тебя в руках самый актуальный путеводитель по городу - его одобрил никто иной, как Публичный Лорд - Леди Лаэраль Сереброрукая. Этот справочник будет полезен до тех пор, пока моя оригинальная работа на эту тему - *Руководство Воло по Глубоководью* (к сожалению, давно вышедшая из печати, и теперь ценится только коллекционерами) не будет обновлена и напечатана заново. Интересуйтесь у любого продавца газет, владельцев таверн и гостиниц, лавочников или книжников когда у них появятся копии нового издания для продажи!

Прибытие в Глубоководье

Скорее всего, вы уже прибыли в Глубоководье и стали свидетелями его многочисленных чудес. Но в случае, если эта брошюра попала в ваши достойнейшие руки, пока вы только предвкушаете свой визит, благодаря похвальным усилиям кого-то из ваших друзей или членов семьи, которые вас очень любят, я кратко расскажу, что вы увидите по прибытию.

Вы начнете свой путь по землям, контролируемым Лордами Глубоководья, задолго до того, как увидите его стены. Если вы прибудете в город с юга по Торговому Тракту, то встретите пост Городской Стражи на Мосту Зунда. Путешествуя с севера по Длинной Дороге, вы пройдете к городу под их пристальным взглядом возле поселения Рассалантар. И как на суше, так и на море, вас, вероятно, заметят наездники на грифонах, даже если сами вы их не заметите.

Но беспокоиться не стоит. Глубоководье - гостеприимный город, и у вас нет причин опасаться этих стражей, если только вы не возглавляете неистовую армию орков, полчища гноллов или тому подобное. Они даже не требуют платы за проход. (Остерегайтесь представителей Городской Стражи, которые требуют плату за проход и сообщите об инциденте магистру Глубоководья при первой возможности.)

Если вы путешествуете в большом караване или на корабле, вам необходимо будет зарегистрироваться у магистра у тех ворот, к которым вы прибыли, или у портового магистра. Магистров можно легко узнать по черным одеждам, которые они носят (и, кстати, в народе их называют «черными мантиями» как раз из-за этого) и по Городской Страже, сопровождающей их. Помните, что магистры имеют право выносить приговор без суда. Вам надлежит относиться к ним с должным уважением.

Если вы путешествуете по суше небольшой компанией или в одиночку, вам не нужно регистрироваться у магистра, если ваше пребывание не будет длиться дольше 10 дней. В противном случае вы должны зарегистрироваться у магистра либо в гавани, либо у ворот, либо в одном из городских судов. Если выясниться, что вы этого не сделали, то это может привести к штрафу или принудительному труду. Конечно, после регистрации вы будете подвержены ежемесячному налогообложению. Но, как однажды сказал мне один давнишний знакомый из Долин: «Овца дает пастуху свою шерсть, иначе на ужин будет баранина». То есть магистры вас достанут в любом случае, так что лучше вам зарегистрироваться сразу.

Тем не менее, многие хитрые посетители, имеющие дела на месяц или на сезон, пользуются гостеприимством гостиниц в Подутёсье, приятном сельскохозяйственном районе к востоку от города. Менее состоятельные часто находят приют в Полевом Округе. Поскольку ни один из них не является официальным районом города, они не подлежат налогообложению. Обратите внимание, однако, что, поскольку обе эти области еще не были официально признаны районами, в них не действуют Законы Гильдий и их не защищает Городской Дозор. Если вы решите пойти по этому пути, будьте начеку. Дураки спешат туда, куда проверяющие предпочитают не появляться.

Независимо от того, в чьем сопровождении и каким видом транспорта вы прибудете, если вы приедете ночью или зимой, ожидайте регистрации. В зимнее и в ночное время ворота закрыты. Корабли не ожидаются ночью и обычно не появляются после первых заморозков, так что их зачастую встречает при швартовке магистр - или группа Стражников, которые будут держать путешественников на борту, пока не прибудет магистр.

Ни одно из этих правил не применяется к наименее используемым городским воротам - Западным Воротам. Эти небольшие ворота выходят на Прибрежные Отмели - грязный пляж, который занимают копатели моллюсков, береговые рыбаки, и те, кто достаточно смел, чтобы искупаться в холодных волнах. Те, кто зарабатывает на жизнь ловлей рыбы с помощью сетей или ловушек, также используют эти ворота, держа свои маленькие лодки на этом пляже, чтобы избежать платы за швартовку. Местные жители регистрируются у Стражи на входе и выходе. У этих ворот не размещаются магистры, но и новоприбывших в Глубоководье здесь не пропускают.

Если вы прибываете по воздуху, ожидайте решительного преследования и столкновения с Наездниками на Грифонах. Только официально лицензированные индивидуумы и ездовые животные могут летать над Глубоководьем. Лучше всего будет приземлиться далеко за городом и подойти пешком.

Знакомство с Городом

Про великолепие Глубоководья, которое ожидает вас, слагают легенды. В этом справочнике детализированы все городские округи, указано что ожидать в зависимости от того, где вы находитесь, а также какие захватывающие вещи вы можете здесь лицезреть. Перед этим, однако, имеет смысл немного узнать что-то об истории места в которое вы направляетесь и понимать как себя вести в величайшем мегаполисе Побережья Мечей.

Длинная История (Коротко)

"Придет время, когда наш город и его глубоководный залив станет знаменитейшим и богатейшим среди многих королевств и многих миров. Народ узнает о Глубоководье, нашем Городе Роскоши, и будет петь ему дифирамбы. Я видел это так, и я собираюсь сделать это правдой."

- Ахайрон, первый Публичный Лорд Глубоководья, около 1032 ЛД

Люди населяли плато, на котором находится Глубоководье, дольше, чем помнит человеческая история. Но, как это бывает на опасном Севере, цивилизации у подножия горы Глубокая Вода вздымались и опадали большими волнами. Эльфийские ученые уверяют меня, что когда-то здесь стоял город Аэлинталдаар - столица древней империи Иллефарна. Так что это уже было величественным местом, когда дварф-старатель Милаир обнаружил под горой залежи мифрила. С согласия эльфов Иллефарна, Милаир призвал своих соплеменников разрабатывать рудник под горой, и так клан Милаиркин пришел к власти под землей, в то время как Иллефарн - над землей.

Но этот плодотворный союз длился не дольше, чем жизнь дварфа, из-за того, что император эльфов - которого они называют «коронал» - приказал своим подданным совершить Великий Исход из Фаэруна на мистический остров Эвермит. Не все эльфы согласились с этим указом, и многие были полны решимости остаться. Но какой

карнавал «Ярмарка Дев Моря»

император когда-либо охотно позволял другому сидеть на своем троне? Коронал сравнял Аэлинталдаар с землей с помощью магии, а оставшиеся эльфы раскололись на отдельные королевства. Милаиркин, конечно, посчитали это нарушением их соглашения, и никогда больше не имели дел с эльфами. Вместо этого они продолжили прокладывать тоннели все глубже под горой, и никто о них больше не слышал.

Таким образом, люди нашли глубоководную гавань свободной и подходящей для своих целей. Более тысячи лет они жили и торговали в том месте, где позже будет стоять Глубоководье, но их личности остаются загадкой - за одним любопытным исключением. Мы знаем, что в какой-то момент на протяжении этого времени волшебник Халастер Черный Плащ построил башню у подножия горы Глубокая Вода и стал править землями вокруг - пока он, подобно клану Милаиркин, также не исчез в её глубинах.

Позже многие военачальники заявляли свои права на гавань и плато, но больше всех запомнился тот, кого знали как Нимоар. *История Глубоководья: Век Первый, Возвышение Военачальника* повествует о том, как Нимоар возвел деревянный частокол, чтобы защитить поселение вокруг гавани, заявив свои права на город, который стали называть «Крепость Нимоара, Город Глубоких Вод».

Позже война между орками и эльфами в северных землях вынудила орды троллей отступить на юг, прямо на юный город. И в это опасное время Нимоар умер от старости. Произошло множество кровавых столкновений с троллями, пока магия юноши по имени Ахайрон не повернула фортуну войны спиной к "извечным", и они были рассеяны и уничтожены. В последующие годы Ахайрон постепенно совершенствовал свое мастерство, пока не стал великим магом. Говорят, что он нашел запас *зелий долголетия* или научился искусству их изготовления, потому как он все продолжал и продолжал жить, физически находясь в расцвете сил десятилетие за десятилетием.

История Глубоководья: Век Второй, Начало Правления Лордов начинается с того, что в 1032 ЛД Ахайрон (который встретил тогда свою 112ю зиму) выступил против Раурлора - тогдашнего Военачальника Глубоководья. Раурлор хотел использовать богатство и военную мощь Глубоководья, чтобы создать северную империю. Ахайрон бросил ему вызов перед всем народом, и Военачальник приказал заковать мага в цепи. Когда Ахайрон магией заставил повернуть назад всех, кто попытался к нему прикоснуться, Раурлор замахнулся на волшебника мечом. Ахайрон поднялся в воздух, оказавшись за пределами его досягаемости, и превратил клинок Раурлора в шипящего змея. Змей впился зубами в Раурлора, и он умер прямо на глазах у своих потрясенных последователей.

После этого Ахайрон велел собрать командующих армиями и представителей влиятельных семей Глубоководья. Пока гонцы доставляли весть, на пустующем троне Военачальника по воле Ахайрона ревело пламя, чтобы никто не мог сесть на него. Когда в зале собрались все достопочтенные леди и джентльмены, маг воссел на пылающий трон. Огонь немедленно погас, не причинив ему никакого вреда.

На этом престоле - том самом, на котором и по сей день восседает Публичный Лорд, - Ахайрон постановил, как отныне будет осуществляться управление городом. В то время как сам он будет заседать открыто, вместе с ним будет править совет других лордов почти равной силы. Но личности этих лордов будут скрыты даже друг от друга, что исключит возможность повлиять на них взятками или угрозами. Так Ахайрон основал систему правления в Глубоководье.

Ахайрон сыграл ведущую роль и в создании многих других организаций Глубоководья, таких как магистры в черных робах, Кавалерия Грифонов и множество гильдий. Первый Публичный Лорд мудро правил более двух столетий, пока не иссякла магия, поддерживающая его здоровье. Сейчас он погребен в своей башне, которую вы все еще можете лицезреть во внутреннем дворе Дворца Глубоководья. Однако остерегайтесь подходить слишком близко, чтобы не наткнуться на невидимый барьер - «силовую клетку», - которая, как мне сказали, окружает башню.

Внутри этого барьера действуют дополнительные защитные чары, о чем свидетельствуют плавающие в воздухе кости последнего смельчака, который пытался их преодолеть. Имя этой бедной души было утеряно во времени, но вероятно этот негодяй был волшебником, пытавшимся украсть магические сокровища, которые были погребены вместе с их бывшим владельцем. Теперь за невидимой силовой клеткой висят его останки, которые образуют грубое подобие тела, но иногда временно смещаются в пространстве из-за сильного ветра или проделок детей с длинными палками.

Мудрое правление Ахайрона празднуют в первый день Элеасиса, который стал известен как День Ахайрона. Подробнее об этом дне см. «Городские праздники».

В истории Глубоководья можно выделить множество значимых событий. Но ни одно из них не повлияло на повседневную жизнь так сильно, как три катастрофических периода, известные как Смутное время, Магическая Чума и Раскол - самый недавний из них (и, надеюсь, последний). Во всех этих событиях вражда богов друг с другом приводила к потере или искажению магии. В Смутное время Глубоководье находилось в самом центре событий. Но и последствия более поздних кризисов также видны в городе, хотя они происходили далеко от места, где расположено Глубоководье.

В Смутное время боги стали ходить среди смертных после того, как были низвергнуты в мир загадочным верховным божеством Ао в 1358 ЛД. До этого никто, кроме богов, не знал о существовании Ао, и с тех пор мы узнали не многим больше. Как известно, кризис начался с того, что подлые и честолюбивые боги Бэйн и Миркул, к которым позднее присоединился Баал, украли *Скрижали Судьбы.* Эти мистические артефакты предположительно определяют степень силы богов и диктуют им, как ее использовать. В наказание за такое оскорбление Ао низверг всех богов (как минимум тех, кому поклонялись люди), и потребовал, чтобы они вернули ему скрижали.

Но Ао по-видимому не был ни всеведущим, ни слишком мудрым. Боги не стали искать скрижали, и разбираться с этим бардаком пришлось смертным героям. Их усилия завершились успехом в Глубоководье. Именно на склонах горы Глубокая Вода в последний раз видели Ао, когда он даровал божественность людским героям Келемвору, Миднайт (ставшей Мистрой) и Цирику.

Поэтому неудивительно, что с тех пор Глубоководье привлекает постоянный поток паломников, которые поклоняются Миднайт в храме Мистры и отдают дань уважения Келемвору в Городе Мертвых. Впрочем, вас может удивить, но жители Глубоководья недолго поклонялись и Ао. Зал Путеводной Звезды - величественное мраморное здание на краю Рынка, которое сейчас сдается в аренду для частных и общественных мероприятий - было построено как храм Ао. Но поклонение Ао сошло на нет, когда стало ясно, что он не отвечает на молитвы, и люди осознали, что они понятия не имеют, что он представляет и кто он такой. Сейчас вы можете посетить Залы Путеводной Звезды, чтобы посмотреть на скульп-

туры и картины, изображающие всех основных действующих лиц и события Смутного времени. Вход свободный в те дни, когда в нем не проводятся мероприятия (такие как встречи гильдий, балы в честь совершеннолетия дворян и тому подобное).

В Год Синего Пламени (1385 ЛД) мир охватила Магическая Чума. Никто не знал этого в то время, но уже было предсказано, что долгая ненависть Цирика к Мистре выльется в убийство богини магии. Я отсутствовал в мире в это время - находился под воздействием заклинания *заточение*. Эльминстер позже рассказал мне о тех событиях, но должен признаться, что многое из того, что он сказал, не имело никакого смысла. Это была длинная лекция, имеющая отношение к звездам, «кристаллическим сферам» и «зеркалам демипланарной реальности». Достаточно сказать, что части нашего мира менялись местами с частями других миров, и магия снова была подорвана.

В этот период мощные магические поля, защищающие Глубоководье, стали нестабильными. Это привело к разрушительной активации большинства удивительных ходящих статуй Глубоководья во время землетрясения. Раньше ходящие статуи были спрятаны на Эфирном плане, и их вызывали только во время великой опасности. Многие горожане сомневались, что такие огромные разумные конструкты вообще существовали, не говоря уже о том, что они охраняли город. Магическая Чума выставила их существование на всеобщее обозрение, и каждый из них проложил через город полосу разрушений, прежде чем был остановлен. Теперь статуи в разных позах и состояниях украшают кварталы Глубоководья, как одна из самых заметных частей его "роскоши".

После Магической Чумы наступило время Раскола. Эльфийские ученые настаивают на том, что его надо называть Вторым Расколом, так как создание Эвермита тысячи лет назад было похожим событием. Независимо от того, как его называть, произошедшее в 1482 ЛД стало результатом того, что другой мир - Абейр, как мне сказали, - начал сближаться с нашим. Боги снова были низвергнуты в царство смертных, на сей раз они воплотились в смертных существах, известных как Избранные. Причиной всего этого, кажется, был старый нарушитель спокойствия Ао, хотя почему он решил низвергнуть богов, до сих пор предмет спора даже среди этих сущностей, когда они были с нами.

По видимому, все это было предвидено Келбеном Арунсуном - легендарным волшебником из Глубоководья, и только благодаря его мудрости и усилиям Элминстера, Лаэраль Сереброрукой (являющейся сейчас Публичным Лордом Глубоководья) и горстке других, мир был спасен. По словам Элминстера, в итоге Ао перековал *Скрижали Судьбы*, восстановив божественный порядок и отделив Абейр от Торила. Но вы думайте что хотите. По словам этого жуликоватого бородача, он незаметно спасает мир как минимум раз в пару месяцев или около того.

Городские Правила Жизни

Глубоководье — это, в общем и целом, самый цивилизованный город на Побережье Мечей. Тем не менее, цивилизованный — не означает безопасный, и не означает, что в нем легко ориентироваться. Многие повседневные вещи в Глубоководье, которые местные жители считают само собой разумеющимися, для вновь прибывших представляют собой скопление чудес и опасностей, которых нет ни в одном другом поселении в пределах тысячи миль. Здесь есть все, что вам нужно знать, чтобы пережить первые несколько часов в городе. Отметьте этот раздел, он вам пригодится!

Свод Законов

Глубоководье это вам не деревенька, возглавляемая узколобыми священнослужителями и не мелкое княжество, подчиняющееся прихотям военачальника. Это город законов, сформированных в духе справедливости Тира. Как правило, можно доверять членам Городского Дозора прилежно выполнять свои обязанности, и можно ожидать, что магистры города будут честны. Если вам нужно выступить по судебному делу перед Тайными Лордами в Масках или самим Публичным Лордом, будьте уверены, что если ваше дело правое, справедливость будет восстановлена. Однако, если вы виновны, знайте, что, хотя для взвешивания ваших деяний на весах Тира может потребоваться время, удар его молота будет тяжелым.

В отличие от менее цивилизованных поселений, наказания за преступления в Глубоководье обычно не используются в качестве общественного развлечения. Запланированные казни происходят за высокими стенами Замка Глубоководья, а порка происходит в наблюдательном посту, ближайшим к месту приговора. Дозор прилагает все усилия, чтобы задерживать людей незаметно, дабы не мешать другим гражданам. Свидетели, как правило, отплачивают тем же, освобождая для них широкое пространство в случае препирательства между преступниками и Дозором.

В Глубоководье имеется сложно организованная библиотека законов и обычаев, созданных прецедентами, основная часть которых может быть прочитана в Своде Законов. Этот документ доступен на нескольких языках во Дворце Глубоководья и (на Общем языке) предоставляется по запросу магистрами у ворот и в гавани. Имейте в виду, что Свод Законов содержит только краткое изложение типичных приговоров за различные правонарушения, и магистры имеют широкие полномочия при совершении правосудия по своему усмотрению. Любой из Тайных Лордов может отменить решение магистра, но редко когда Тайный Лорд находится рядом, когда он вам нужен.

Оружие, Доспехи и Сражение

Люди, привыкшие к суровой жизни на Севере, часто удивляются тому факту, что жители Глубоководья ходят без оружия и без доспехов. Тем не менее, в городе нет закона, запрещающего их ношение. Вместо этого существует культура цивилизованного поведения, которая делает такие меры излишними.

Дуэли уже давно запрещены в Глубоководье, как и любые нападения. Все, кто был замечен Дозором в уличной драке, будут арестованы и осуждены независимо от того, кто начал потасовку и почему. (на драки в тавернах, вспыхивающие под воздействием слишком большого количества выпивки, Дозор обычно не обращает внимания, если только владелец не требует компенсацию за ущерб и никто не получает существенных ранений.) Спортивные бои, такие как бокс или борьба на руках, законны только в специально отведенных для этой цели местах. Кроме того, любое лезвие длиной более одного фута облагается дополнительным налогом при каждой его продаже, что объясняет, почему жители Глубоководья предпочитают для самообороны носить ножи и кастеты.

Предприятия и частные лица все же нанимают вооруженных охранников, но, за исключением дворян или иностранных послов, мало кто перемещается по городу под такой защитой. В силу этого, вид идущих по улице вооруженных людей в броне, при этом не носящих цвета города или одного из его благородных домов, настораживает местных жителей. Люди предполагают, что никто не будет так напрягаться, таская на себе все

это снаряжение, если только он не собирается им вскоре воспользоваться, напав на кого-то, или если ожидает, что скоро нападут на него.

Городской Дозор

Первыми солдатами на службе города, которых вы увидите, будут члены Городской Стражи, которые патрулируют дороги, ведущие к Глубоководью, следят за стенами, охраняют городские сооружения и защищают магистров. Улицы Глубоководья, однако, охраняются совершенно другой силой: Городским Дозором. Сходство названий часто сбивает с толку новичков, поэтому я предлагаю эту удобную схему: «Стража охраняет стены, а Дозор за всеми следит».

Вы можете узнать любого члена Городского Дозора по их форме: зеленый с золотым дублет и высокий стальной шлем. Каждый из них обычно имеет при себе длинную дубинку, кинжал и небольшой круглый щит. Поскольку большинство жителей Глубоководья не носят оружия, этих инструментов более чем достаточно для сдерживания преступной деятельности. Члены Дозора, как правило, не носят арбалеты или другое оружие для атаки с расстояния, но бегство от Дозора - хотя и является освящённой веками традицией местных негодяев - редко получается у приезжих. Я гарантирую, что все члены Дозора знают улицы, которые они патрулируют, и жителей этого района лучше, чем вы, даже если вы прожили в Глубоководье десять сезонов.

У Городского Дозора есть посты по всему городу. Эти станции часто находятся вне основных транспортных магистралей, спрятаны в небольших дворах или на перекрестках. Наблюдательный пост можно узнать по зелено-золотому фонарю снаружи, горящему даже днем под действием заклинания *вечный огонь*. Сторожевой пост служит штабом и арсеналом организации. Любой, кто хочет сообщить о преступлении, может сделать это на наблюдательном посту, если не получается найти констебля Дозора поблизости. Наблюдательный пост обычно имеет несколько камер, где можно содержать людей, арестованных за преступления, до тех пор, пока они не будут отправлены в тюрьму перед судом.

Небольшие отряды выходят из постов наблюдения на дневные и ночные обходы городских улиц или на специальные задания, связанные с охраной или расследованием. Всего лишь пара оперативников Дозора может незаметно патрулировать в Дворцовом Округе, в то время как отряды из восьми человек обходят Портовый Округ, а в ночное время их увеличивают до дюжины. Если члены Дозора обнаруживают проблемы, с которыми они не могут справиться, они дуют в пронзительные жестяные свистки, чтобы призвать больше своих коллег - что также предупреждает находящихся неподалеку граждан.

Члены Городского Дозора следуют строгому кодексу поведения, что делает их одними из самых надежных полицейских служб, за исключением патруля паладинов Элтургарда. Пока вы не замешаны в незаконном поведении, вы можете ожидать, что Дозор вас не побеспокоит.

Общение с Дозором

Члены Городского Дозора используют при разговоре своего рода сленг. Вам, как гостю, следует знать, что они имеют ввиду.

"Что случилось?" означает «Кто-нибудь, расскажите, что здесь произошло».

"Стоп!" означает «Не шевелись».

"Долой оружие!" означает «Бросьте ваше оружие».

«Говори правду!» Означает «Отвечайте» или «Расскажи всю историю».

«Робы» это отсылка к черным мантиям - другими словами, на магистров. Выражение "Нам нужны здесь робы?" или что-то похожее следует воспринимать как грозное предупреждение.

Бдительный Орден Магов и Защитников

У городских ворот или когда вы зарегистрируетесь у магистра, вам зададут вопросы касательно способности использовать арканную магию. Волшебники, чародеи и другие арканные заклинатели, которые намереваются остаться в Глубоководье на сколь-нибудь продолжительный период времени, должны зарегистрироваться в городе, и им настоятельно рекомендуется присоединиться к Бдительному Ордену Магов и Защитников, возглавляемому Черным Посохом.

Ожидается, что члены Бдительного Ордена будут оказывать услуги городу, когда их призывают, выступая в качестве временных членов Городского Дозора или Городской Стражи. Их знания и опыт часто помогают следователям определить, использовалась ли магия для совершения преступления в городе. Членов ордена также могут задействовать для помощи во время и после пожаров, природных явлений, которые приводят к многочисленным жертвам, и других немагических бедствий.

Члены Бдительного Ордена формируют более-менее дружелюбное объединение, работая вместе, чтобы присматривать за заклинателями, которые предпочли не вступать в их гильдию. Любой хаос, вызванный заклинателем в Глубоководье, рискует навлечь на себя гнев Лордов Глубоководья - поэтому Бдительному Ордену надлежит следить за всеми его членами.

Чеканка Монет

Как и следует ожидать от любого стоящего города, Глубоководье чеканит свои собственные монеты. Все налоги, штрафы и сборы гильдии должны быть оплачены либо монетами Глубоководья, либо валютой поселения, входящего в Альянс Лордов. Хотя ни один закон не требует, чтобы вы платили за товары или услуги только монетами Глубоководья, нудная работа по взвешиванию иностранной валюты и проверке ее чистоты побуждает многих розничных торговцев и оказывающих быстрые услуги рабочих - включая омнибусы и наёмные кареты - не принимать ничего, кроме монет, отчеканенных в Глубоководье.

Хотя вы можете обменять свои монеты на валюту Глубоководья у любого, кто захочет это сделать, казначейство в Дворце Глубоководья совершает обмен без комиссии. Очередь там может быть довольно длинной, лучше будет записаться на прием - зачастую за день или более. Для более быстрого обмена я рекомендую обратиться к любому члену Гильдии Оловянных Мастеров и Литейщиков или Гильдии Ювелиров. И те, и другие имеют самые надежные весы и соблюдают обменные курсы гильдии.

Перед тем, как покинуть город, обязательно обменяйте ваши таолы и лунные гавани, так как в других местах их ценность значительно уменьшается!

Налоги и Сборы

Как было установлено в первый год правления предыдущего Публичного Лорда, Дагулта Неверембера, Глубоководье собирает ежемесячный налог со всех, кто живет в его официальных районах. Налог составляет 1 осколок с персоны старше десяти лет и взимается Городской Стражей, которая проходит по всем домам в последний день каждого месяца.

Лица, желающие этого, могут заплатить один дракон и получить судебный приказ, освобождающий их от налогов в течение двенадцати месяцев, но этот приказ должен предъявляться Страже каждый месяц, иначе потребуется новый платеж. Если Стража стучит в дверь и не получает ответа, к двери прикрепляется уведомление об удержании имущества до уплаты долга с оценкой налога.

Задолженность должна быть погашена до окончания следующего месяца, и может быть выплачена любому магистру.

Те, у кого нет постоянного места жительства, все еще могут облагаться налогом, если Стража встретит их в каком-либо здании, будь то трактир или сортир. Так что, если вы прогуливаетесь в последний день месяца, то вы, несомненно, испытаете на себе «движение налогообложения», когда улицы забиты людьми, пытающимися избежать сборщиков.

Глубоководье также получает доход, взимая другие сборы, такие как:

1 клюв в сутки за аренду прилавка на Рынке;
1 осколок (сверх любых наложенных штрафов) от каждого осужденного магистром за осуждение;
1 дракон за транспортное средство, покидающее город, пустое или полное;
5 драконов за каждое судно, которое касается причала в Глубоководье (кроме городских и дипломатических судов), налог собирается у капитана и покрывает пребывание до четырнадцати дней (судно, которое покидает гавань и возвращается в течение этого времени, платит налог при возвращении).

В трудные времена также могут быть наложены такие дополнительные налоги:

Пожарный налог (обычно 1 дракон с семьи), взимаемый всякий раз, когда пожар уничтожает большую часть города;
Стеновой налог или **портовый налог** (обычно 1 дракон с семьи), взимаемый для оплаты необходимого ремонта или расширения города;
Налог на копье, взимаемый для выплаты заработной платы наемникам, нанятым городом при необходимости (обычно 1 осколок с семьи каждые 10 дней до тех пор, пока Лорды не отменят налог).

Передвижение

Пешая прогулка – превосходный способ насладиться всем великолепием города. Но если вы прибыли со своим собственным транспортным средством, погода ненастная, или какая-то другая причина вынуждает вас воспользоваться дорогами, вам необходимо знать следующие факты.

Транспортные пути

Глубоководье - это город широких бульваров с оживленным движением. Весь день и до поздней ночи на его главных артериях бурлит жизнь — мимо проносятся повозки, телеги, всадники на лошадях и на пони, кареты, коляски, наемные экипажи и фирменные высокие дилижансы Глубоководья (о них мы еще поговорим). К счастью, вдоль большинства дорог имеются мощеные тротуары, где достаточно места для пешеходов. А на самых широких дорогах есть приподнятые разделители, где человек, пересекающий улицу, может подождать, пока не будет безопасно переходить дальше.

Движение в городе продиктовано его изначальным расположением. Глубоководье находится на плато вплотную к горе, которая защищает большую его часть со стороны моря. В южной части города, где земля отлого поднимается вверх от гавани, с юга на север проходят две основные дороги: Высокая Дорога и Путь Драконов. Обе они начинаются от Путеуказателя возле южных ворот, и сходятся в сердце Торгового Округа, самой узкой части города, ограниченной Замком Глубоководья высоко на отроге горы с одной стороны и стенами Города Мертвых с другой.

МОНЕТЫ ГЛУБОКОВОДЬЯ

Изображения городских монет без соблюдения масштаба

КЛЮВ
Медная монета размером с ноготь большого пальца (1 клюв = 1 обычной медной монете)

ОСКОЛОК
Серебряная монета размером чуть меньше чем клюв (1 осколок = 10 клювам)

ТАОЛ
Примерно двухдюймовая квадратная латунная монета с достаточно большим отверстием в которое может поместиться клюв.(1 таол = 200 клювов)

ДРАКОН
Золотая монета размером с половину клюва (1 дракон = 100 клювам)

СОЛНЦЕ
Платиновая монета в два раза больше чем клюв (1 солнце = 1000 клювам)

ЛУННАЯ ГАВАНЬ
Платиновый, трехдюймовой длины, полумесяц со вставками из электрума и с достаточно большим отверстием, чтобы в него поместился клюв (1 лунная гавань = 5000 клювам)

Далее Высокая Дорога продолжает идти на север, а на запад идёт Бульвар Глубоководья, направляясь к Дворцу Глубоководья (не путать с Замком Глубоководья, около которого он начинается). В центре города шесть бульваров идут на север от Бульвара Глубоководья, где они встречаются с дорогой, которая окружает Рынок. С другой стороны Рынка уже только пять бульваров продолжают идти на север.

Вышеупомянутые широкие проспекты и бульвары, наряду с Улицей Поющего Дельфина в Морском Округе, являются главными дорожными городскими артериями. На этих улицах чаще всего можно встретить омнибусы и наёмные экипажи, и на них самое оживленное движение. Большинство других городских дорог проложены с востока на запад, но независимо от их направления, движение на них, как правило, менее беспокойное и пересекать их безопаснее.

Дорожные Знаки

Благодаря Гильдии Писцов, Секретарей и Клерков, в Глубоководье есть замечательный обычай указывать на домах названия улиц, переулков и даже дворов. В разных округах их отмечают по-разному (это могут быть медные таблички, камни с высеченными надписями или расписанные по трафарету деревянные знаки), но как правило названия улиц можно найти на углах зданий на перекрестках, примерно в дюжине футов над землей. Название дороги, по которой вы едете, будет указано на ближайшей стене, а название дороги, ее пересекающей - за углом. Просто гениально!

Ориентиры

Величественная гора Глубокая Вода - прекрасная веха для ориентирования. Она возвышается над горизонтом на западе, а её далекие склоны спускаются прямо в море. Её склоны тянутся к морю, а на крайней точке восточного отрога горы стоит Замок Глубоководья. Если вы видите эти ориентиры, то довольно легко определить, где вы сейчас находитесь. Горная вершина нависает над южной частью города рядом с портом. Северный хребет горы находится напротив Города Мертвых и спускается к Триумфальному Полю, большому городскому колизею.

Одна из ходящих статуй-титанов Глубоководья, неподвижная с недавних пор, предлагает другой способ ориентироваться в местном масштабе. Высотой с девятиэтажное здание, в два раза превышающая высоту всех близлежащих зданий, Статуя Благородного Рыцаря стоит на страже между Улицей Улиток и Путем Драконов. Она расположена близко к месту, где пересекаются четыре округа, и вы можете использовать её, чтобы определить, где вы сейчас находитесь. Вы находитесь в Торговом Округе если статуя на юго-западе от вашего местонахождения. На северо-западе? Вы в Южном Округе. На юго-востоке? Вы в Дворцовом Округе. На северо-востоке? Вы в Портовом Округе.

Стражи Дорожного Движения

Во время особенно интенсивного движения и в многолюдных местах, таких как большая овальная дорога вокруг Рынка, вы можете увидеть члена Городского Дозора, исполняющего обязанности начальника дорожного движения. Стражи дорожного движения сигнализируют маленькими синими флажками для продолжения движения и желтыми флажками для остановки. Также стража дорожного движения зачастую можно опознать по свистку. Когда вы услышите его, посмотрите на стража, чтобы узнать, вам ли он сигнализирует. Если вы не обратите внимание, это может привести не только к несчастному случаю, но и к аресту.

Омнибусы

Я считаю, что этот возвышающийся над всеми вид транспорта можно встретить только в Глубоководье. Изобретенный выходцами из Лантана в прошлом веке, омнибус - это длинная застекленная карета со скамьями, на крыше которой расположены дополнительные скамьи на открытом воздухе. Извозчик сидит на уровне крыши, что дает хороший обзор транспортного потока. Вы можете забраться в это хитроумное изобретение сзади, когда оно останавливается или замедляется настолько, чтобы можно было безопасно заскочить на заднюю ступень.

Плату за проезд взимает контролёр на первом этаже, обычно она составляет от 2 до 4 клювов. Затем вы можете расположиться внутри или подняться по спиральной

лестнице наверх, чтобы ехать на крыше. Большинство омнибусов курсируют по основным бульварам между севером и югом, но некоторые идут вокруг Рынка, и лишь немногие по более узким дорогам с нередко ухабистыми участками с востока на запад города. Имейте ввиду, что иногда потребность в омнибусах высока - во время дождя или снега, или во время мероприятий на Триумфальном Поле - они становятся переполненными и условия идеально подходят для карманников.

Наёмные Экипажи

Если вы хотите путешествовать с относительным удобством и сами определять свой пункт назначения, просто энергично помашите и покричите любому свободному извозчику наемного экипажа. Каждый из этих красивых двухколесных черных экипажей с комфортом умещает двух пассажиров (но можно вместиться и вчетвером, если вы достаточно стройны и очень хорошо знакомы), едущих в нем лицом вперед. Извозчик наемного экипажа сидит высоко в задней части кареты, управляя лошадьми с помощью длинных поводьев и короткого кнута на шесте. О цене договариваются до поездки и платят также сразу, и плата редко превышает полдюжины осколков.

Кареты

Состоятельные слои общества, или те, кто хочет ездить в роскоши в течение дня, могут нанять целую карету, зачастую так же хорошо оснащенную, как и те, что принадлежат знати. Комфортно прокатиться в ней могут до восьми пассажиров. Цены и предоставляемые услуги могут быть разными, но, как правило, вы соглашаетесь арендовать карету, услуги извозчика и любых сопровождающих слуг или охранников на весь рабочий день.

Передвижение Зимой

Народ Глубоководья часто остается дома в холодные месяцы, особенно когда идет дождь или снег. Зимой поток торговцев и путешественников иссякает, и, как следствие, становится меньше транспорта, в том числе омнибусов и наемных экипажей. К счастью, Братство Извозчиков и Кучеров работают вместе с Гильдией Колесников и Гильдией Телегостроителей и Каретных Дел Мастеров, чтобы превратить часть омнибусов и экипажей в сани, так что некоторый транспорт доступен даже в самую плохую погоду.

Невозмутимость Горожан

Уроженцы Города Роскоши известны тем, что они не спешат обижаться. Житель Глубоководья скажет вам о своих чувствах прямо, и вы можете услышать любезную фразу: «Я не нахожу это забавным, друг», - до того, как он покажет настоящий гнев. Некоторые путешественники неверно истолковывают такое поведение как трусость или невежество («Он был слишком глуп, чтобы понять, что я его оскорбил!»). Однако, те, кто действуют, опираясь на это заблуждение, потом удивляются и сожалеют об этом.

Большинство горожан не боятся угроз, если только они не столкнутся с магией или монстрами. Они могут спокойно смотреть в глаза грозному воину, пытающемуся их запугать, или даже насмехаться над ним. «Единственные смертные, которых боятся жители Глубоководья, - это несколько неуравновешенных магов и сами Лорды», - часто говорит Дурнан тем, кто удивлен беззаботностью завсегдатаев Зияющего Портала, сидящих рядом с открытым входом в Подгорье. - «И то только когда они навлекли на себя их гнев».

Дворяне

Вы можете повстречать дварфских дипломатов из Гонтлгрима, сатрапов из Амна, герцогинь Тетирских или глав кланов северян, но важнее всего - знать о высокородных семьях Глубоководья. Здесь проживает семьдесят восемь дворянских родов, многие из которых могут проследить свою родословную до самого основания города. Об отдельных семьях даже были написаны книги — истории их свершений и их место в сетях богатства и патронажа, которые связывают представителей знати, — но в рамках брошюры такого размера не найдется места для описания всех деталей. Однако я постараюсь помочь вам распознать перед собой дворянина и научить вас, как вести себя с высшим классом.

Как Узнать Дворянина

Дворянству в Глубоководье предоставляется право иметь герб. В своде законов города это означает не только возможность носить личное оружие, но и право держать до семидесяти вооруженных солдат. Эти солдаты всегда носят цвета дома и геральдический символ, обычно на щите или на шлеме или в виде застежки для плаща. Всем

остальным, даже иностранным сановникам, разрешается держать только до шестнадцати вооруженных воинов, а из-за закона, запрещающего выдавать себя за состоящего на службе у дворянства, другие наемники и телохранители чаще всего одеваются неприметно, чтобы их не приняли за свиту представителя знати. Таким образом, первой подсказкой того, что вы находитесь в компании дворянина, будет большое количество вооруженных солдат в форме.

Многие дворяне, особенно молодые в поисках развлечений, путешествуют без охраны или в компании только других дворян. В этом случае вы можете понять, что вы в присутствии знати, по почтению, которое им оказывают другие. Следуйте их примеру, и все у вас будет хорошо.

И прежде всего, будьте вежливы. Всегда обращайтесь к дворянину как «Лорд» или «Леди». Принято совершать короткий поклон или кивок, чтобы показать уважение дворянину при встрече и расставании. Жители Глубоководья презирают подобострастие и раболепство, но вы также не должны вести себя и слишком фамильярно, хвастливо или неуважительно в присутствии представителя знати. Хотя такого рода поведение не является преступлением, и законы, направленные против дуэлей, не позволят дворянам начать прямое вооруженное столкновение, тем не менее дворянские семьи Глубоководья имеют огромную власть в городе, а часто и в неожиданных районах. Многие имеют влияние в таких отдаленных землях, как Калимшан и Кормир. Будьте уверены, что любое неуважение к знати не будет забыто или легко прощено.

Если вы не уверены, является ли кто-то дворянином, обратитесь к джентльмену как «Сэр», а к даме как «Добрая женщина». Такое обращение не будет оскорбительным, и, как правило, дворянин вежливо поправит вас, сказав свой настоящий титул.

Покровительство дворянина

Знать Глубоководья является покровителями и инвесторами во всех сферах бизнеса в городе и за его пределами, а также во многих видах искусства. Они тратят деньги на финансирование торжеств, состязаний на Триумфальном Поле, на содержание храмов и святынь города, гражданские проекты, гильдийские мероприятия и благотворительные акции, такие как погребение неизвестных погибших. Их мотивы могут быть разнообразны, но их действия — независимо от причины — заслуживают преданность и уважение со стороны тех, кто пользуется их щедростью.

Удивительный Народ

Когда вы окажетесь в этом шумном городе, вы наверняка заметите большое разнообразие представителей различных национальностей. Услышите слова на неизвестных вам наречиях, почувствуете аромат восхитительных и странных явств. Глубоководье - полный очарования невероятный город, и вскоре чужеземец станет вашим хорошо знакомым, а посторонний человек близким другом.

Жители Глубоководья являются одним из величайших его великолепий. Стиль, манеры, любовь - вещи, к которым здесь подходят искусно, и они являются изюминкой города, необычной для других мест. Обязательно посетите банкетные залы или фестивали! И не пропустите переодевающихся артистов, которые развлекают аудиторию шутками и песнями. Невероятно - слово которым всего не описать, особенно когда они добавляют магию к этому развлечению.

Город также является раем для людей, которые сами определяют что значит быть мужчиной или женщиной, тех кто преступает пределы полов, как делают боги, и тех кто полностью переопределяют, то кем они являются. Какая смелость! Никогда не устану об этом говорить. Я видел в Глубоководье народ, жизнь которого более волшебна, чем любые чудеса, созданные магией.

Просить покровительства у дворянина, не будучи ему представленным, считается оскорблением, поэтому для начала вы должны подружиться с кем-то, состоящим у него на службе или входящим в его круг влияния. Однако и это не будет гарантией успеха: можно запросто потратить много времени и денег, пытаясь втереться в доверие к кому-то, кто знаком с дворянином, а он окажется недобросовестным или не сможет помочь по какой-то другой причине. Я бы посоветовал вам сделать что-то заслуживающее внимания, каким бы ни был ваш род занятий, и возможно какая-либо из знатных семей Глубоководья в конце концов проявит к вам интерес.

Знай о делах дворянства

Как сказал один мой задиристый знакомый из Долин: «Прежде чем начнешь рисоваться перед курочками, поближе узнай других петухов». Этот красочный афоризм хорошо подходит для ведения дел со знатью, потому что когда вы имеете дело с дворянином, вы одновременно имеете дело со всей его семьей, а также с сетью деловых партнеров и союзников. Эта ситуация может поставить вас в затруднительное положение, если вы не знаете о его связях.

Гильдии и Законы Гильдий

Ни один из аспектов Глубоководья не остаётся без внимания как минимум одной из сорока её гильдий. Поистине каждая профессия связана с определенной гильдией, и трудно найти жителя, который не состоит в одной или нескольких из них, или не работает на того, кто состоит. Как гостю в Глубоководье вам нужно об этом знать, чтоб не попасть впросак перед "Гильдейскими Законами". Законы Гильдий на самом деле не входят в своды законов Глубоководья, но гильдии упоминаются в старейших, ныне существующих, легальных документах, подписанных самим Ахайроном, и правила Законов Гильдий почитаются благоразумными жителями города.

Гильдии серьезно относятся к своим законам, как и члены Городского Дозора и магистры. Если вы будете пренебрегать традициями гильдий, помимо общественного осуждения можно ожидать и визита представителей закона. В дополнении к этому, гильдии имеют свои своды обвинений, испытаний и наказаний, такие как:

- Член Гильдии Пекарей, который продаёт хлеб неправильной формы, будет облит водой и засыпан своей же мукой.
- Препятствование выступлению члена Гильдии Шутов приведет к публичному унижению виновной компании не менее чем четырьмя членами гильдии в течение четырёх дней.
- Груз любого корабля, который выгружается без должного досмотра или помощи со стороны Гильдии Лодочников, будет отобран или выброшен в воды гавани.

Правила многих гильдий переплетаются друг с другом, что еще больше дезориентирует посторонних. В Невервинтере, если вы хотите построить здание, вы просто покупаете землю и нанимаете строителей для его постройки. В Глубоководье, нужно проконсультироваться с Гильдией Картографов, Топографов и Чертёжников о выборе места постройки, потом убедить их создать и принять план строительства. Гильдия Водопроводчиков и Сантехников позже должна очистить и подготовить место, и только после этого вы можете нанять членов Гильдии Плотников, Кровельщиков и Штукатуров для постройки здания.

Более того, работа не будет закончена пока члены Гильдии Искусных Скульпторов и Гильдии Каменотёсов, Каменщиков, Гончаров и Плиточников не разработают и создадут декоративные элементы из дерева, камня и керамики, и пока Орден Самых Старательных Кузнецов и Ковальщиков не произведет и установит дверные петли. Если здание нужно подсоединить к канализации или к городскому источнику воды, нужно снова вызвать Гильдию Водопроводчиков и Сантехников. Хотите установить застекленные окна? Для этого вам надо нанять членов Гильдии Стеклодувов, Стекольщиков и Изготовителей Зеркал.

Если вы планируете заняться в городе каким-либо бизнесом, представляющий что-то помимо скупки товаров и услуг, я настоятельно рекомендую вам найти местного адвоката и оплатить его наставления в своем деле. Не существует никакой гильдии адвокатов, поэтому удостоверьтесь, что вы оного выбираете по рекомендации людей, которым вы можете доверять. Чтобы изучить особенности правил любой гильдии, проконсультируйтесь с дежурным в центральном гильдейском учреждении или спросите старшего члена гильдии.

Несмотря на вышесказанное, работать на связанной с гильдией профессии и не состоять в ней не является нелегальным. У членов гильдий нет законных способов влиять на дело тех, кто решил не вступать в организацию. Но если вы занимаетесь торговлей или ведете дело без членства в соответствующей гильдии, слухи распространяются, и в определенный момент вы поймёте, что ваша монета недостаточно хороша для покупки товара или услуг у члена гильдии. Поскольку в эту группу входят практически все, кто продает предметы первой необходимости или предлагает жилье за плату, преимущества вступления в гильдию быстро становятся очевидными для тех, кто это откладывает.

Округи Глубоководья

Вновь прибывшие в Глубоководье зачастую озадачены важностью, которую Глубоководцы придают округам. В других городах, таких как Врата Балдура или Невервинтер, городские районы разделены реками или стенами. Но в Глубоководье, можно переходить из одного округа в другой просто пересекая улицу - факт, который позволяет немного повеселиться наёмным извозчикам когда невежественный турист просит подвести в соседний округ.

Каждый округ имеет свою историю, легенды, традиции, основанные на личностях, проживавших здесь в прошлом, знаменитые и не очень события, и странные вещи, которые продолжают происходить. К примеру, дети (и даже некоторые взрослые) прыгают на одной ноге когда переходят Переулок Асмага в Дворцовом Округе. Почему? Так вот, Асмаг был аптекарем, который отравил множество пациентов, а затем закапывал их под покровом ночи прямо под переулком. Когда это открылось, многие говорили, что впоследствии было вытащено целых восемьдесят тел из-под широких плит переулка. Несмотря на то, что это произошло более века назад, проходя по переулку дети до сих пор поют: "Прыгай по ямам, прыгай по мертвым, прыгай по плитам, по их головам". Прогуливаясь вниз по Пути Воина или по Улице Серебра, прислушайтесь к радостному детскому крику и попробуйте попрыгать сами.

Эти общие истории и традиции придают каждому округу свою культуру, равно как и классовые различия и достаток. И все же ничто не заставляет жителей прочувствовать принадлежность к своему округу так сильно, как различные фестивали и спорт. Почти любое городское состязание или карнавал, включают в себя

Глубоководье ночью

соревнование между округами как часть празднества. В такие дни, дома и предприятия окрашиваются в цвета своих округов, жители выставляют на обозрение свои символы, и поют воодушевляющие песни о месте где они живут. Если вы останетесь в городе хотя бы на месяц, то обязательно увидите какие-нибудь версии этого проявления гражданского духа.

Морской Округ

Морской Округ расположен на возвышенности в закатной тени Горы Глубокая Вода. Богатые и влиятельные (или те, кто желает, чтобы вы думали что они такие) располагаются или ведут здесь свои дела. Когда военачальники и пираты старых Глубоких Вод собрали достаточно золота, они построили крепости на траве, растрепанной морским ветром. Вы до сих пор можете увидеть старые замки, объединенные в дворцовые дома знати, которая живет в Морском Округе. Для лучшего обозрения сверкающих домов, окутанных садовыми оградами, идите к пересечению Алмазной Улицы и Улицы Делзорин, вверх к Дому Чуда Мистры, и просто покрутитесь на месте.

Синий и золотой являются цветами Морского Округа в соревнованиях, а символом является морской лев - причудливая смесь рыбы и кошки. Есть устоявшаяся, но очевидно ложная легенда, что знаменитые Львиные Ворота на Триумфальном Поле выглядят как зияющая пасть морского льва. Однако, архитектурный вид ворот опровергает это. Его можно увидеть в Доме Карт - ратуше Гильдии Картографов, Топографов и Чертёжников в Дворцовом Округе.

Лучшие места Морского Округа начинаются, конечно, с Триумфального Поля, а прямо через дорогу не менее знаменитый Дом Героев - крупнейший храм города. Посвященный Темпусу, своим множеством величественных залов, храм восхваляет городских чемпионов и войны, и спорта. Здесь приветствуют победителей соревнований от округов, и зачастую несут их на плечах либо передают из рук в руки над толпой. Это зрелище, которое не стоит пропускать.

Также следует посетить Дом Чуда. Это воистину самый роскошный храм, посвященный богам магии - с Мистрой в их главе, во всем мире. Хоть ваш взгляд будет прикован к его богато украшенным башням, блестящим мозаикам и волшебным экспонатам, не забудьте также о скромных фиалках, растущих на фоне этой показной роскоши. Эти деликатные цветы были любимыми цветами Ахайрона, они были посажены в его память.

Два других храма в этом округе не менее впечатляющие, но каждый по-своему. В прекрасном Доме Луны находится самая высокая башня из всех храмов города, возвышаясь примерно на семьдесят пять футов над улицами. Жрецы Селуны купаются круглый год в лучах луны на вершине этой башни. Дом Вдохновенных Рук, посвященный Гонду, предназначен в целом для менее мирских познаний. Здесь все великие передовые умы города что-то изобретают и экспериментируют, пытаясь создать все - от летающих машин, до крепчайших дверных петель. Но не ожидайте увидеть музей чудес, какой может быть найден во Вратах Балдура. Здесь "поклонение есть работа", и любой в храме посчитает своим долгом это вам сказать.

Если ищете удачи, вам, конечно, нужно посетить Башню Удачи, храмовый комплекс посвященный Тиморе. "Башня", к вопросу, на самом деле атриум, состоящий из множества шпилей, гениально покрытых стеклом. Под потолком, миниатюрная бронзовая скульптура Тиморы, изображенной в виде смеющейся девочки, прыгающей с вершины удивительного фонтана. Для выражения уважения и загадывания желаний, подойдите к фонтану и бросьте монетку Тиморе. Попадание в её вытянутую руку - явный признак её расположения.

Если нужно освежиться во время путешествия, или, возможно, навести красоту перед важной встречей или вечеринкой, посетите преданный Суни Храм Красоты. Его мраморные общественные бани и зеркальные салоны открыты от рассвета до заката. Здесь не требуется оплата за услуги, советы или помощь со стороны множества приятных служителей храма, но пожертвования приветствуются.

Два парка Морского Округа тоже стоят внимания. Святыни Природы, всего в одном квартале от Башни Удачи, великолепные сады, посвященные богам природы, таким как Силванус и Миеликки. Парк закрыт для всех, кроме жителей Морского Округа. Тем не менее, за железным забором, который его окружает, вы можете мельком увидеть внутри превосходные святыни, статуи и фонтаны. Сад Героев единственное озелененное место доступное всем, помимо Города Мертвых, но он спрятан так далеко на севере Морского Округа, что обычно в нём

Говори как Местный

Множество идиом (идиома - оборот речи, значение которого не определяется значением входящих в него слов) и сленговые выражения жителей Глубоководья могли бы занять целую книгу для изучения, но здесь я разъясню некоторые, которые иногда могут и озадачить.

"Любитель, но не мастер" и "Не блещет мастерством"
Эти идиомы прослеживают своё происхождение к Ахайрону, который в начале своего обучения магии смиренно сказал, "Я не маг. Я любитель, но не мастер магии; кажется мастерство не горит внутри меня". Обе служат сейчас выражением ложной скромности в любом умении или ремесле, а не только в магии.

"Острые челюсти", "быстрые кулаки", "хулиганские клинки" и "клинки-подворотни"
Те, кто хвастаются боевым мастерством, но избегают насилия или не обладают реальными умениями являются "острые челюсти". В резком с ними контрасте находятся Глубоководские "быстрые кулаки" (любая деревенщина, легко подстрекаемая на насилие), "хулиганские клинки" (закаленные в боях военные, нанятые как мускулы) и "клинки-подворотни" (грабители и воры).

"Долгая поездка" и "Последняя поездка"
Для путешествующего торговца, пастуха или фермера из окрестных земель Глубоководья, как и для любого глубоководца, выезжающего отдохнуть, заняться спортом или охотой, поздний вечер это "долгая поездка", а сумерки это "последняя поездка".

"Кто больший вор?"
Туезара Чистые Ручки была знаменитой "одинокой кошкой" воровкой в Глубоководье в 1200-ых ЛД, которая внезапно исчезла, и, как считается, её ждал жестокий конец. Однажды она обокрала волшебника и написала на стене обмакнутым в его любимое вино кончиком пальца: "Я забираю вещи. Ты забираешь свободу своими заклинаниями. Кто из нас больший вор?" Глубоководцы сейчас используют эту фразу в спорах друг с другом на любую тему когда кто-то делает неправильное сравнение.

"Не треснуло ли зеркало?" или "Швырнул, но не подумал?" или "Взял, не подумав о цене? Будь тогда ничем!"
Лаэраль Сереброрукая, позже Леди Маг Глубоководья, когда была замужем за Келбеном "Черный посох" Арунсуном, однажды пожурила одного слишком амбициозного волшебника Бдительного Ордена Волшебников и Защитников словами: "Если я швыряю заклинания не думая о последствиях, я ничто. Если я забираю жизни, но не принимаю их ценность, я ничто. Если я краду ночью, а утром спокойно смотрю на лица пострадавших, я ничто. Если я приказываю как правитель, но не отвечаю за другие обязанности трона, я ничто. Если я делаю все эти вещи под именем Бдительного Ордена, я меньше чем ничто. Не треснуло ли зеркало?"

Эти насмешливые слова не забыты до сих пор и используются в Глубоководье почти каждый день даже век спустя.

Незамедлительное Правосудие

всего несколько посетителей - что жалко, потому что прекрасные статуи этого пышного сада изображают фигуры важных для города личностей.

Я не решаюсь рассказать о последнем месте Морского Округа, и не расскажу где найти его, по причинам, которые скоро станут ясными. Есть в Морском Округе дом без окон и дверей. Его не видно с улицы, и те, кто живут рядом, никогда не говорят о нем с кем-либо. Вы узнаете его, когда увидите синие линии на дороге и стенах, ведущие к нему в переулок, мимо окружающих его зданий. Ночью эти линии тускло мерцают синим фосфоресцирующим светом. Много путей ведет в Голубую Аллею, но выходов, и они бесценны, всего несколько. Большинство, кто сюда вошёл, больше никогда не вернулся. Если увидите синие линии, развернитесь и уходите, пока не стало слишком поздно.

Северный Округ

Дворяне населяют Северный Округ в избытке, но народ, проживающий здесь, более миролюбивый чем в Морском Округе. Несмотря на то, что здесь есть таверны и магазины на любой вкус, уклад этого района стремится к сдержанности и вежливости. Большинство улиц выстроены рядами домов, в которых живут семьи преуспевающих дельцов, инвесторов и гражданских служащих. Они все достаточно обеспечены, чтобы нанять слугу или двух, или, возможно, они стараются выглядеть таковыми.

Для лучших впечатлений от Северного Округа, приходите сюда перед рассветом, купите местную газету, и устройтесь в кафе с видом на улицу. Наблюдайте как округ потихоньку оживает вокруг вас. Сначала будет так тихо, что вы сможете услышать жителя улицы, ослабляющего свой кушак для свежего воздуха и прочищающего горло. Затем начинают свою утреннюю распевку птицы, и после этого, вы услышите и увидите, как приезжают омнибусы со слугами.

Здесь слуги не живут по месту своей работы у дворянства, а просто приходят на день. Большинство из них обитают в менее богатых частях города, прибывая с ремесленными инструментами и одетые в традиционные одеяния: мойщики и повара в белом, трубочисты и уборщики в черном, лакеи и няни в сером, садовники в зеленом и учителя в синем.

Когда слуги расходятся стуча дверями по домам, и начинают свою работу, выходят жители округа, с любовью прощаясь с супругами и детьми, топая ногами по тротуарам или уезжая на омнибусах. В этот часовой промежуток, Северный Округ наполняется шумной жизнью, но позже обратно стихает, пока вечером не начинается обратный процесс, когда жители возвращаются с работы, и слуги уходят.

Самая оживленная и, возможно, самая прекрасная часть округа — это Утёс Наблюдения. В этом месте отроги плато, на котором расположено Глубоководье, такие высокие и крутые, что по обе стороны от этого места прерываются городские стены. Резиденции самых расточительных жителей, самые роскошные таверны и самые дорогие постоялые дворы Глубоководья

находятся здесь. С лучших места на террасах и балконах открывается прекрасный вид на восточные сельские окрестности. Тем не менее, вы не обязаны платить их высокую цену, поскольку проложенная общественная тропа вдоль края утеса предлагает пешеходам возможность также насладиться этим видом.

Зеленый и оранжевый являются цветами Северного Округа, а их символ - нежно-белый голубь, изображенный в полете. На крышах многих домов Северного Округа расположены голубятни, и большие стаи птиц, кружащие над городом на рассвете и закате, достойны восхищения.

Дворцовый Округ

Дворцовый Округ - сердце и ум Глубоководья, если не его душа. В нем располагаются: вооруженные силы, суды, правительство и Рынок - самая большая рыночная площадь из всех городов Севера. В Округ также входят причалы Городского Военного Флота в Великой Гавани и вся Гора Глубокой Воды, и он является домом для шести ходящих статуй, бесчисленных храмов и многих других достопримечательностей.

Замок Глубоководье расположен над городом на огромном утёсе, выпирающем из горы, его башни уходят на сотни футов в небо. Многие удивляются когда узнают, что это не то место, где проживают правители Глубоководья, и не то место из которого управляют городом. Замок является последней линией обороны при атаке города, но уже более века правители Глубоководья находятся во Дворце Глубоководья - также известном как Дворец Пьергейрона, именем, которым до сих пор так его называют долгожители города (включая многих эльфов).

Хоть дворец и не такой большой как замок, он гораздо более комфортный и богаче обустроен, с множеством залов, использующимися представителями правительства, главами гильдий, и дворянством для встреч и судебных разбирательств. Если вы были приглашены (но, надеюсь, не вынуждены!) встретиться с Лордами в Масках или Открытым Лордом Глубоководья, то скорее всего аудиенция будет проходить в приемном зале дворца.

Основные Храмы Глубоководья

Божества	Название Храма	Расположение
Все боги*	Дом Святых	Северный Округ
Все боги эльфов	Храм Селдарин	Дворцовый Округ
Гонд	Дом Вдохновенных Рук	Морской Округ
Хелм	Зал Хелма	Южный Округ
Илматер	Приют Святого Лаупсена	Северный Округ
Латандер	Утренние Шпили	Дворцовый Округ
Миеликки, Силванус	Святыни Природы	Морской Округ
Мистра	Дом Чуда	Морской Округ
Огма	Первоисточник Знаний	Дворцовый Округ
Селунэ	Башня Луны	Морской Округ
Суне	Храм Красоты	Морской Округ
Темпус	Дом Героев	Морской Округ
Тимора	Башня Удачи	Дворцовый Округ
Тир	Залы Правосудия	Дворцовый Округ
Амберли	Шпиль Королевы**	Городской Пляж

Там вы сможете лицезреть древний скромный трон на который давным-давно впервые воссел Ахайрон.

Большинство других строений в округе были отданы под делопроизводство, включая несколько судов для магистров и казармы Городской Стражи. Из-за того что много зданий округа являются канцеляриями и залами собраний для предпринимателей, адвокатов, книгоиздателей и прочего бизнеса, количество жителей Дворцового Округа самое малочисленное из всех округов города.

Множество интересных достопримечательностей может быть найдено здесь помимо шести ходящих статуй (представленных ниже в этой книге). Сложно будет обойти их все за день, но сделать это очень рекомендуется.

Башня Черного Посоха выглядит как черное пятно на прекрасном виде округа. Несмотря на то, что здание может показаться неприметным, если слишком долго смотреть на него, то может появится ощущение тошноты и чувство что за вами наблюдают - почти как если бы сама башня обратила на вас невидимый и гневный взгляд. Возможно, вы посчитаете это надуманным. Ну, тогда попробуйте это сами!

На другом конце горы, недалеко от Гавани Военного Флота, расположен Особняк Мирта. Когда-то похожий на крепость со светящейся башней, он был обновлен в более деликатном стиле после возвращения его долго отсутствовавшего владельца.

В прошлом Мирт был связан с Дурнаном, хозяином "Зияющего Портала". Вместе они спустились в "Колодец", так назывался вход в Подгорье в старые времена. Глубоководье прежде сбрасывало преступников в Колодец, оставляя их на верную смерть в подземельях Подгорья. Дурнан и Мирт спустились в подземелье по своей воле - но на этом все не кончилось, ведь они вернулись нагруженные сокровищами. Оба использовали магию, чтобы продлить свои жизни, но их пути в конце концов разошлись. Мирт продолжил лихую жизнь приключенца, в то время как Дурнан построил над Колодцем таверну Зияющий Портал и сейчас, после того как прошло почти два века, берет плату за спуск. Неплохой способ избавить глупцов от их денег!

Великолепные Утренние Шпили, посвященные Латандеру, являются одним из прекраснейших храмов Глубоководья. Но в Дворцовом Округе с ним может поспорить Храм Селдарин, посвященный всем эльфийским богам. Прогулка по Тропе Горной Мелодии, туннелю, прорытому сквозь Гору Глубокая Вода, в академию искусств Новый Оламн является удивительной экскурсией. Рынок предлагает дикую смесь зрелищ, запахов и звуков в которых народ может затеряться на декаду. Первоисточник Знаний - это храм, посвященный Огме, да, но также крупнейшая общественная библиотека города. Книги, прошедшие сквозь века, можно посмотреть здесь - под пристальным взглядом священников храма. Короче говоря (если так можно сказать про этот раздел путеводителя), Дворцовый Округ предлагает слишком много великолепия, чтобы перечислить их все здесь.

Синий и фиолетовый - цвета Дворцового Округа. Символом является грифон, обычно изображенный в золоте. Эти взятые с флага цвета, конечно, отсылают нас к Кавалерии Грифонов. Чемпионов округа чаще всего выбирают из рядов Стражи, Флота или Кавалерии. Несмотря на то, что такие соперники зачастую имеют преимущество в соревнованиях, толпы их бешеных болельщиков, естественно, гораздо меньше, чем у других округов.

Прим переводчика
**Все боги - Применяемо к данному храму это все боги пантеонов дварфов, гномов и полурослико*в
***Шпиль Королевы - точнее обломки величественного Храма Королевы-Суки который находился на дне Гавани Глубоководья, но был разрушен кракеном во время нападения на город сахуагинами, и на пляже находятся лишь жалкие его остатки.*

Торговый Округ

Магазины, магазины, изобилие магазинов! Или еда, еда, разнообразнейшая еда! Или выпивка, выпивка, все сорта выпивки! И шикарные номера, и превосходное искусство, и сказочные званые вечера! Рынок в Дворцовом Округе - самая большая городская торговая площадь, но Торговый Округ превышающий размеры Рынка в три раза, это ярмарочный городок внутри большого города.

Суматоха в округе не прекращается ни днём ни ночью, как на улицах, так и на проложенных по балконам крытых галереях, иногда поднимающихся на высоту до пяти этажей. Броские вывески магазинов на зданиях, стены которых обклеены рекламными призывами - всё сделано для того чтобы привлечь внимание ваших глаз. Магазины обуви, перчаток, ювелирные мастерские, парфюмерные, цветочные лавки, кондитерские, таверны, кафе, чайные, гостиницы, коттеджи, пансионы, офисы, танцевальные академии, бакалейные лавки, гончарные мастерские, торговцы доспехами - всё то что не запрещено можно найти в Торговом Округе. Но даже если вы ищете что-то нелегальное, то скорее всего Торговый Округ поможет вам и в этих поисках. Не стоит только привлекать при этом к себе внимание, так как Городской Дозор широко представлен в этом округе и в виде обычных патрулей, так и в виде сотрудников в гражданской одежде.

Как и принято, в таком полном коммерческой деятельностью месте, многие гильдии размещают здесь свои резиденции. Особо следует отметить Дом Света, зал Гильдии Фонарщиков и Свечников. Во дворе здания, размером с фургон, лежит гора воска постоянно пополняющая от оплывающих свечей из сотен фитильных ламп горящих вокруг и днём и ночью. Внутри выставлены и продаются лучшие работы мастеров гильдии, в том числе не только свечи разных цветов, светильники и канделябры, но и искусно сделанные восковые конструкции с причудливыми свечами, изображающие всевозможные вещи, от известных персонажей до драконов или сложных и абстрактных структур.

Владеющим магией следует быть осторожными на Площади Белого Быка. Давным-давно тут пасли скот, среди которого был родившийся здесь теленок-альбинос. Владелец теленка построил таверну, назвал её Белый Бык и она процветала многие годы дав своё название этому месту. Сейчас, однако, таверны уже нет, она была полностью разрушена во время печально известной битвы заклинателей между архимагом Тонгаларом Могучим и злым магом Шайлом Рауретиларом и его учениками. В бушевавшем здесь магическом шторме, Шайл и его ученики погибли, а ткань Плетения была настолько порвана, что пришлось вмешаться самому Азуту, богу волшебников, и исправить произошедшее. Он залатал разрывы, но говорят, сущность Плетения здесь по-прежнему нестабильна. Поэтому и по сей день магия, применяемая на Площади Белого Быка, иногда срабатывает не так как должна, и использование магических предметов и заклинаний тут запрещено.

Цвета Торгового Округа - зеленый и фиолетовый, а его символ - мимик. По преданиям, это произошло потому, что когда впервые выбирались символы округов, Торговый Округ выбрал для себя изображение сундука полного золотых монет - и это резко не понравилось

Величавый, Опрятный и под Надёжной Охраной Дворцовый Округ

жителям других округов из-за того, что они не выбрали как и все в качестве символа какое-либо существо. Теперь, каждые четыре года, округ называет символом новый предмет, заявляя, что это очередная личина мимика. Всё это вызывает множество домыслов, слухов и предположений что на этот раз будет выбрано в качестве нового символа. В течение нескольких месяцев после объявления, выбранная вещь становится источником насмешек в Глубоководье. Скальные гномы и волшебники заставляют призрачные рты проглатывать выбранную символом вещь, ремесленники изготавливают красивые подделки из выпечки или бумаги, которые разваливаются стоит лишь до них дотронуться, и прочие тому подобные шутки. На момент написания данного путеводителя мимик выглядит как пивная кружка.

Южный Округ

На самом деле он называется Округ Южан (выходцев с Юга), а не Южный Округ. Глубоководцы предпочитают именно такое название, и если вы упрямо называете его Южным Округом, ожидайте, что вас поправят или назовут глупцом. Оно произошло не только от его южного расположения, но и от южан, которые поселились в этом городском районе. В настоящее время, район по-прежнему заполнен множеством странствующих торговцев приехавших в город, и он состоит из нескольких анклавов, кварталов и улиц, в основном населенных гражданами, которые ведут свое происхождение из других областей Забытых Королевств.

Здесь можно попробовать потрясающие блюда полуросликов, насладиться лучшими исполнителями калишитской музыки и изучить самые ошеломляющие работы дварфийских ремесленников - но, сначала нужно найти где всё это находится. Южный Округ долгое время был районом гастарбайтеров, обслуживающих путешественников, и его жители переняли архитектурный обычай строить дома и заведения над конюшнями или вблизи постоялых дворов, рядом со служащими временным жилищем фургонами и повозками.

Жители Южного Округа гордятся своим наследием путешественников по суше и трудолюбивостью, поэтому неудивительно, что символом округа является мул. Во время состязаний на их флагах в поле красного и белого цвета изображен вставший на дыбы упрямый мул, символизирующий, как говорят, кровь и слезы, пролитые жителями Южного Округа когда они были гастарбайтерами.

Не будем о ориентирах, а поговорим о зрелище которое безусловно нужно увидеть - Лунная Сфера. Это не здание, а событие, происходящее во время каждого полнолуния, когда на площади, известной как Танцующий Двор, появляется светящееся сферическое поле синего света. Любые существа, которые вошли внутрь сферы, обнаруживают, что просто пожелав, они могут летать по ней. Веками Глубоководцы использовали это сверхъестественное событие для развития уникального стиля танца - танцующий в полёте, но энтузиасты-дилетанты здесь не приветствуются, за исключением некоторых дневных полнолуний.

Даже когда полнолуния нет, Танцующий Двор стоит посетить из-за соседствующего с ним заведения, Нефритового Танцора. Во время появления Лунной Сферы люди иногда смело прыгают в магическое поле с балконов этой трехэтажной таверны, танцевального зала и гостиницы. Но заведение получило своё название не от них, а от своеобразного танцора внутри. «Нефритовый Танцор» - это нефритовая статуя женщины высотой в восемь футов, которая волшебным образом оживает и танцует для клиентов - а иногда и выступает вышибалой. Элминстер говорил мне, что, несмотря на свою ловкость и, казалось бы, хрупкую красоту, Нефритовый Танцор это могучий каменный голем. Так что наслаждайтесь шоу, но не переберите лишнего и не шумите.

Портовый Округ

Портовый Округ долгое время считался самым опасным городским районом, но теперь этот титул забрал себе Полевой Округ. Я не сомневаюсь, что жители Портового Округа этому только рады, потому что в некоторых аспектах этот район никогда не заслуживал столь плохой репутации.

Да, если не считать Полевой Округ, это район, где проживает большинство бедняков Глубоководья. Да, это дом для самых необразованных жителей города. Да, большинство его таверн забита пьянчугами, и слишком много гостиниц с часовой оплатой. Но надо признать что у жителей Портового Округа часто самая тяжелая работа, и живут они в самых суровых условиях.

Склады, приюты для нищих и доходные дома занимают большую часть района. Улицы утопают в грязи и лишь на некоторых имеется тротуар. Прогулка по району без гида может закончится тем что вы потеряетесь. За исключением непосредственной близости от причалов, вывески магазинов и реклама любого рода редка, а склады и другие предприятия часто вообще не имеют обозначения. Вы либо знаете куда идете и у вас есть причина туда идти - или вы заблудились и вероятно станете жертвой для карманников или кого похуже.

Уличные фонари недолго живут в Портовом Округе, так как свечи, масло, стекла регулярно крадут или разбивают. Гильдия Фонарщиков и Свечников вяло пытается починить уличные фонари в начале каждого времени года, но в течение большей части года местные жители в ночное время на улицах вынуждены иметь собственный источник света.

Цвета Портового Округа - бордовый и оранжевый, а его символ - рыба-меч, нарисованная зеленой краской по каким-то старым традициям которые со временем стали забыты. Жители Портового Округа серьезно относятся к состязаниям, и зачастую выставляют на них жестких и грубых моряков, прибывших в город. (Некоторые утверждают что это пираты, но это чистая клевета.) Часто высказываются жалобы что эти мужчины и женщины скорее обитатели морей чем Портового Округа. Но раз они зарегистрировались у магистра и заплатили налоги, они имеют право участвовать в состязаниях, как и любой постоянный житель Глубоководья.

Город Мёртвых

Я мог бы написать книгу о Городе Мертвых. Это такое очаровательное место, наполненное прошлым и большим количеством историй. Увы но, было бы мало покупателей *Путеводителя Воло по Городу Мертвых*, так как это было бы интересно в основном жителям Глубоководья - и это тема, о которой они уже хорошо осведомлены.

Город Мертвых - не серое кладбище. Это большой парк из холмов, ухоженных цветочных клумб, искусно расположенных групп деревьев и кустов, красивых скульптур, поразительных строений и гравийных дорожек, которые интригующе пронизывают весь парк. Давным-давно Глубоководцы практически отказались от обычного закапывания своих мертвецов, вместо этого гробницами служат мавзолеи. На протяжении веков основные мавзолеи были связаны с пространственными карманами, куда и относят покойников, оплакивают их и хоронят.

Те, кто может себе это позволить, увековечивают память усопших скульптурами, превращая Город Мертвых в музей под открытым небом, в котором выставлены одни из самых потрясающих, призрачных, скорбных и просто жутких статуй, когда-либо созданных из мрамора или бронзы. Дворяне и богатые торговцы боролись за установку величайших надгробий

Город Мёртвых

для своих усопших, что привело к широкому разнообразию стилей и концепций, созданных художниками на пике своего мастерства.

Одна из самых впечатляющих достопримечательностей кладбища - Воинский Монумент. Эта замысловатая скульптура высотой шестьдесят футов изображает круг из женщин и мужчин, сражающихся с троллями, орками, хобгоблинами, медвежатниками и варварами, которые на них нападают. Летающий над всеми сверху наездник на грифоне пронзает копьем рыцаря-скелета, нагрудный знак которого изображает символ Миркула, бога мертвых. Но эта статуя также является фонтаном, и из ран бойцов хлещет вода! Не пытайтесь представить это - просто посмотрите. И посмотрите на это так, как это делают Глубоководцы: возьмите с собой свой обед, устройте пикник, а затем прогуляйтесь по этому красивому месту.

Местность за Городом

Глубоководье представляет собой нечто большее, чем просто округи в его стенах. Если вам нужно посетить окрестности города, вот что вам нужно знать.

Полевой Округ

Этот район когда-то был караванным двором между двумя северными стенами Глубоководья, служившим полем битв во время войн и поэтому свободным от застройки. Со временем беженцы от различных бедствий которых не пускали в богатые северные округа поселились там, и область выросла в собственный полный беззакония район.

Несмотря на то, что он не является официальным округом города, Полевой Округ обычно считают относящимся к ним. Однако Дозор не патрулирует этот район, и многие преступления остаются нераскрытыми. Городская Стража наблюдает за Полевым Округом с крепостных стен, но они вмешиваются лишь тогда, когда людям, въезжающим в город или выезжающим из него, угрожает опасность.

Территория представляет собой грязное месиво, населенное самыми бедными жителями и теми, кто использует их в своих интересах. Здесь нет канализации, его не обслуживает Гильдия Ассенизаторов - факт, который будет совершенно очевиден для вашего носа, если вы рискнете здесь оказаться. Я не рекомендую вам проводить здесь больше времени, чем нужно для того, чтобы пройти от одних городских ворот до других.

Здесь находятся, вынесенные за городские пределы ввиду своего зловония, несколько скотобоен, коптильни и кожевенные фермы принадлежащие Гильдии Мясников. Мудрый совет: крепкий дружелюбный приятель, хорошо владеющий ножами - лучшая зашита в Полевом Округе. Также вы можете найти помощь в таверне "Конечная", популярном месте отдыха свободных от дежурства членов Городской Стражи, расположенной на углу Улицы Конца Пути и Ветреной Дороги. Хотя стражники и не горят желанием броситься на помощь, ваш статус гостя Глубоководья обязывает их помочь добраться до города в безопасности.

Подутесье

Область к востоку от города - это холмистые луга и небольшие рощи. Местные обитатели занимаются сельским хозяйством и животноводством, а также предоставлением услуг для путешественников. Здесь находятся большой и хорошо защищенный тренировочный лагерь Городской Стражи и колония тюремного режима "Возмещение" под управлением Городского Дозора, где осужденные за мелкие правонарушения отрабатывают свой долг перед городом. В Подутесье проживает много гномов и полурослико в, и большинство зданий здесь построены с учётом их роста.

Тут расположены поместья двух благородных семей Глубоководья. В усадьбе семьи Амкатра разводят и тренируют Амфайлских лошадей, большинство из которых впоследствии продаётся Городской Страже. Загородный дом семьи Хозмир - это место для проведения торговых операций, находящееся вне досягаемости ревизоров Глубоководья.

Если вы окажетесь в этом районе, я рекомендую вам посетить Сады и Медоварни Снубидлов, принадлежащие семье полурослико в Снубидл. У них есть восхитительный бар и магазин, построенные специально для посетителей больших чем у полурослико в размеров, где вы сможете приобрести свежие фрукты и напитки в зависимости от времени года.

Подгорье

Небылицы про это легендарное подземелье под Глубоководьем можно услышать от многих горожан, но я поведаю вам истинную правду.

Под Глубоководьем находится самое большое и глубокое подземелье мира. Оно растянулось под всем городом и, как говорят, уходит вниз на целых двадцать уровней. Дварфы клана Мелаиркин первыми проложили эти туннели, ставшие Подгорьем, однако затем дроу добавили к ним снизу и собственные туннели. Все эта сеть изменена, расширена и принадлежит безумному магу Халастеру и его ученикам, которые, по слухам, обитают в подземелье и по сей день. Что загнало их так глубоко под землю, остается загадкой, но Подгорье манит к себе авантюристов не хуже чем пение сирены.

Магия Путеуказателя

Место на юге города, где встречаются Высокая Дорога и Путь Драконов, называется Путеуказатель. В центре этого перекрестка стоит высокий дорожный столб со стрелками, указывающими на гавань и на каждые из городских ворот. Созданный Бдительным Орденом Магов и Защитников и профинансированный местными торговцами, Путеуказатель волшебным образом направляет путешественников в известные отдаленные места, если произнести название места в кристалл на его столбе. Магия Путеуказателя пишет название пункта назначения и расстояние до него в милях на соответствующую стрелку дорожного столба. Таким образом, он показывает, откуда путешественнику следует начать свой путь - из гавани или соответствующих ворот, ведущих на север, восток или юг, в зависимости от пункта назначения.

К сожалению для приезжих, Путеуказатель совершенно бесполезен, если нужно найти какое-то место в самом Глубоководье. Однако на перекрестке вы найдете множество предприимчивых гидов, которые пользуются этим фактом, чтобы предложить свои услуги. Несмотря на то, что некоторые уважаемые представители этой профессии и отведут вас в нужное место за справедливую плату, многие простые граждане, которые ничего не потеряют и не получат от этого, также с готовностью направят вас на правильную дорогу, если вы просто вежливо попросите.

Если захотите увидеть, как искатели приключений спускаются в глубины, или, наоборот, возвращаются с чудесными сокровищами, посетите Зияющий Портал в Дворцовом Округе.

Город Роскоши

Описание всех особенностей, из-за которых Глубоководье называют Городом Роскоши, займёт целую библиотеку. Этот справочник не в состоянии охватить их все, в независимости от мастерства владения пером автора, тем не менее, я постараюсь рассказать вам о некоторых не упомянутых достопримечательностях, и раскрою чуть шире ранее представленные.

Благоустройство

Вы не найдете на Побережье Мечей и на всем Севере и вполовину такого же цивилизованного города как Глубоководье. Этому способствует не только исполнение городских законов, но и комфортабельные условия проживания.

В большинстве других городов ваше утро начинается с того, что спотыкаясь спросонья на лестнице, вы выносите на улицу свой ночной горшок. В Глубоководье же многие здания подключены к канализационной системе. Для тех, кому приспичило срочно облегчиться, по всему Рынку, Триумфальному Полю и вблизи крупных городских площадей построены общественные уборные. Там же, где нет доступа к канализации или общественных построек, члены Гильдии Ассенизаторов производят ежедневно несколько обходов, собирая отдельно мочу и экскременты - для использования, естественно, в животноводстве и сельском хозяйстве. Будьте уверены, в Глубоководье всегда найдется горшок в который можно отлить.

Обратите внимание, насколько чисто на городских улицах. Поддержание их в таком состоянии заслуга нелегкого труда Гильдии Ассенизаторов. По всему городу, в любое время дня и в течение нескольких часов после наступления темноты, члены гильдии вооруженные метлами вывозят на повозках не только навоз животных, но и прочий мусор. Эта услуга бесплатна для всех, кто платит городские налоги - однако огромное количество мусора, оставленного для вывоза, приведёт к тому, что гильдия выставит отдельный счет.

Еще одна прелесть, которую несомненно оценят гости города - это система водоснабжения Глубоководья. Колодцы по всему городу и общественные фонтаны всегда наполнены чистой водой. Во многих зданиях установлены свои насосы для забора воды из местных источников, а в некоторых есть даже краны, из которых, если повернуть рукоятку, течёт вода. Такое устройство водоснабжения стало возможным благодаря изобретателям из храма Гонда, трудолюбия Гильдии Водопроводчиков и Сантехников и магии, которую Глубоководье унаследовало от эльфов Иллефарна.

Глубоководье ещё и город света. В богатых частях города вывески и уличные фонари сияют при помощи заклинания *вечный огонь*. В других местах освещением на улицах занимается Гильдия Фонарщиков и Свечников (за исключением Полевого Округа и самых опасных мест Портового Округа). Более того, сотни *парящих сфер* качающихся ночью над Городом Мёртвых, каждое утро отправляются в неспешное скольжение над остальной частью города. Поверьте, это совершенно нетипичное поведение *парящих сфер*!

Патруль Кавалерии Грифонов

Ну и наконец, ни в одном городе мира нет столько людей обученных грамоте, как в Глубоководье. Священники Огмы из Первоисточника Знаний бесплатно обучают чтению любого кто только захочет, в городе издаётся более тридцати уличных газет, и это помимо печати небольших брошюр и книжных издательств. На стенах переулков расклеиваются большие бумажные объявления, а маленькие, рекламирующие услуги буклеты, раздают нанятыми предпринимателями зазывалы. В большинстве закусочных отпечатанные меню не только в витрине, но и раз-дают заходящим пообедать посетителям. Конечно, в Портовом и Полевом Округе не так много печатной продукции, но это заметно лишь в сравнении с другими округами города.

Кавалерия Грифонов

В Глубоководье нет легендарных летающих кораблей Халруаа, в нём задействованы свои военно-воздушные силы обороны. Отважные воины Городской Стражи, оседлав грозных грифонов специально разведенных и обученных для этих целей, взлетают с Пика Орлиное Гнездо на вершине горы Глубокая Вода. У каждого из наездников есть *кольцо падения перышком* - не только для того, чтобы не разбиться при возможном падении, но и для того, чтобы использовать потрясающие элементы воздушной акробатики.

Во время учений и в реальных битвах против различных угроз с неба, например - мантикоры, гарпии или преступники-маги, наездники грифонов фактически спрыгивают со своих скакунов прямо в бескрайнее небо! Какие-то мгновения они подобно камням, несутся к своим целям с невероятной скоростью и наносят смертельный удар, пока другие наездники на грифонах выполняют отвлекающие манёвры. После устранения неприятеля, активируется падение перышком, останавливая свободное падение и герои возвращаются в сёдла своих подлетевших грифонов. С помощью этих согласованных друг с другом действий, Кавалерия Грифонов может быстро устранить любую угрозу для города - и даже поймать тело преступника до того, как оно расшибётся о крыши.

Наездники Кавалерии Грифонов парят в дозоре высоко над крышами не потому, что боятся врезаться в башни или флюгеры, а потому, что запахи от такого большого количества конины внизу на городских улицах может довести их грифонов до бешенства.

Ходящие Статуи

Более века лишь одна из этих восьми чудовищных статуй стояла на утесе Прыжок Чайки у северного подножия горы Глубокая Вода. Девяносто футов ростом, она изображала человека с непокрытой головой, смотрящего в море. Более поздние события (см. ниже) привели к тому, что она была превращена в статую, известную сегодня как Поверженный Сахуагин.

Когда в 1385 ЛД в Глубоководье пришла Магическая Чума, в городе внезапно появились еще шесть блуждающих и несущих хаос и разрушения ходящих статуй, несмотря на то что Поверженный Сахуагин оставался неподвижен. Властям и жителям Глубоководья удалось остановить три из них, обездвижив Деву Меча и Человека-Ястреба и утопив ногу Ловца Богов в уличную

брусчатку. Позже все статуи, также быстро как и начали, загадочным образом прекратили свое буйство.

Царра Чаадрен, Черный Посох в то время, не смогла заставить их вернуться на свои места в Эфирном Плане, поэтому городские постройки отстраивались заново вокруг них. Несколько позже, в 1479 ЛД, восьмая статуя - Грифон - появилась из Эфирного Плана, чтобы защитить от вторжения Башню Ахайрона. Некоторое время она была там, после чего перелетела в свое нынешнее положение возле Орлиного Гнезда. И снова всё произошедшее вышло из-под контроля Черного Посоха. К счастью, все ходящие статуи десятилетиями дремлют в бездействии, представляя собой красивых исполинов, напоминающих о могуществе Глубоководья.

Ловец Богов

Это, пожалуй, самая известная ходящая статуя города, благодаря своей драматической позе, тем что находится рядом с Рынком и самоочевидности применения магии для её положения. Статуя представляет собой мускулистого, бесстрастного мужчину человека, левая нога которого провалилась по бедро в уличное покрытие из-за произнесенного во время её буйства заклинания Черного Посоха. Левая рука и правая нога упираются в землю, как будто он пытается вырваться. Правая рука поднята к небу, а над раскрытой ладонью парит каменная сфера. Взгляд мужчины направлен на сферу, а следы птичьего помета вокруг глаз придают ему плачущий вид.

Вокруг статуи, поднимаясь по ее груди, колену и плечам, построен доходный дом с одноименным названием. Его хозяйка, Ондра Черный Плащ, нелюдимая колдунья, которую редко можно увидеть на улицах города, за исключением тех случаев, когда ей надо встретиться с жителями (как правило, чтобы купить необычные вещества для магических целей). Она появляется без предупреждения на их балконах или крышах после наступления темноты, но ведет себя вежливо и платит честную монету. Ондра никогда никому не доверяет и не рассказывает о своих делах, и если кто-то, кроме нее, когда-либо видел внутри ее личную обитель, находящуюся в парящей сфере на каменной ладони, они никому об этом не рассказывали.

Грифон

Ходящая статуя, называемая грифоном, имеет форму зверя в честь которого она и названа. Хотя он и стоит на четырех лапах, его спина находится в двадцати футах от земли, что подходит для езды на нём штормовому гиганту. Несмотря на то, что он летал, расправив свои гранитные крылья как птица, Грифон сейчас просто стоит в царственной позе около Орлиного Гнезда на вершине горы Глубокая Вода, глядя на юго-восток в сторону Портового Округа. Новоприбывшие в город иногда предполагают, что это памятник Кавалерии Грифонов Глубоководья, но местные жители знают что это не так.

Поверженный Сахуагин

В течение многих лет, единственная существующая ходящая статуя в Глубоководье была известна просто как «ходящая статуя». Она стояла у подножия горы Глубокая Вода в начале улицы Джультуна. Затем, после своей решающей роли в защите города при вторжении

Ловец Богов (на заднем плане)

сахуагинов в 1370 ЛД, Келбен Черный Посох превратил статую в сахуагина. Теперь она преклонила колени в поклоне Дому Героев - жест уважения городу и признание жертв всех тех, кто сражался в этой войне.

Великий Пьяница

Эта ходящая статуя прекратила свое буйство, когда приблизилась к Рынку, затем отклонилась назад и села на здание. Когда статуя успокоилась, её руки безвольно упали по бокам, а голова склонилась на грудь, как будто она уснула. Огромный каменный боевой топор статуи все еще стоит рядом, его древко вертикально земле, а лезвие наполовину утоплено в булыжнике мостовой. Обломки разрушенного здания были давно перестроены в широкую каменную лестницу (с перилами и пандусом, по которому часто скатываются вниз пьяные), поднимающуюся от мостовой к коленям статуи. На коленях теперь построена из обломков двухэтажная таверна "Кружка Гралкина". Бессознательная поза статуи и таверна на ее коленях и поспособствовали её названию - Великий Пьяница.

Дремлющая Леди

Эта прекрасная леди, пока была активна, вызвала много хаоса. Она ходила по городу во время Магической Чумы в виде эльфийки в развевающейся по ветру одежде и струящимися как водопад волосами. Когда ходящие статуи замерли, она легла на бок, приняв вид титанической скульптуры спящей в своём саду благородной дамы.

Благородный Рыцарь

Благородный рыцарь - статуя мужчины-воина в латах со щитом и длинным мечом. Когда ходящие статуи остановились, он поклонился тем, кто ему противостоял, выпрямился, вложил меч в ножны и снял щит, поставив его вертикально на землю рядом с собой и замер в этом положении, повернувшись лицом на юго-запад к гавани в позе стражника замка, стоящего в дозоре. Именно эта горделивая поза и дала ему и его имя, и уважительное отношение жителей южных округов.

Человек-Ястреб

Эта статуя выглядит как крылатое существо с головой ястреба, и поэтому местные жители называют ее Человеком-Ястребом. Я предполагаю, что на самом деле она очень похоже на ааракокра - птицелюдей, живущих в Звездных Горах в глубине Высокого Леса. Крылья статуи плотно прижаты к спине и никогда не раскрывались, оставив в тайне её способности к полёту. Во время буйства статуй по всему городу её удалось обездвижить, сейчас она сильно наклонилась на северо-восток из-за отсутствия правой ноги - давно пущенной на строительные материалы вместе с её правой рукой. Левая рука статуи вытянута ладонью вперёд на север, как будто она говорит: «Остановитесь.».

Тело было выдолблено и превращено в башню, поделенную между несколькими богатыми арендаторами, и называемую Башней Спаранта по имени ее владельца. Левая рука статуи простирается над внутренним двором на север, в ней находится вход - ведущий внутрь башни тоннель. Постояльцы или гости звонят в колокольчик на дворе, после чего охранник у входа услышав звон опускает веревочную лестницу (или плетеное кресло,для тех гостей, которые или немощны или нагружены тяжелыми вещами).

Дева Меча

Эта статуя практически идентична Благородному Рыцарю, за исключением женских форм и отсутствия шлема. Она была повалена и обездвижена во время Магической Чумы после того как причинила городу много разрушений. Жители Северного Округа, возмущенные и напуганные её неистовством, приложили много усилий на демонтаж статуи, остатки которой теперь можно найти по всему Северному Округу, либо являющимися частью зданий, либо как отдельно стоящая скульптура.

Осмотреть лежащую голову Девы Меча можно среди деревьев в центре одного из кварталов Северного Округа, между улицами Хассантира, Тарсара, Усилбран и Пути Валгонда. Середина челюсти и часть рта заменена на дверь, ведущую в магазин, известный как "Находки Тора". Андевур Тор - отошедший от дел бывший авантюрист с неизменной тростью (местные жители утверждают что это нечто больше, чем простая палка), живет в этом небольшом, выдолбленном во внутренней части головы и полным закоулков, магазине, торгуя диковинками которые он выкупил у искателей приключений и других путешественников. К предметам торговли, плавным красивым почерком Тора, приложены небольшие идентифицирующие их пояснения (или, как минимум, предположения об их происхождении и назначении). Дворяне и богатые торговцы, ищущие реквизит для своих развлечений, часто арендуют некоторые диковинки Тора как декорации - а многие мудрецы, алхимики и волшебники регулярно посещают его в поисках потенциально полезных вещей.

Городские Праздники

В течении всего года в Глубоководье вряд ли пройдёт и десяток дней без проведения каких-либо торжеств, состязаний или воодушевляющих церемоний. Ниже я кратко пробегусь по наиболее широко известным календарным событиям, от первого дня Хаммера до последнего дня Найтола.

Хаммер 1: Зимощит

Празднование первого дня нового года - это повсеместно признанный выходной день, когда народ потягивает маленькими глотками подогретый сидр и бульоны (часто с добавлением оздоровительных или одурманивающих трав). Они рассказывают истории о том, что их интересовало или было важно в завершившимся году, и обсуждают, что намерены сделать или чем им следует заняться - что называется «держать нос по ветру» - в следующем году.

Такие разговоры неизбежно ведут к обсуждению политики, войн и целей правителей. При этом принято сверяться с картами, и считается хорошим знаком иметь и изучать карту во время Зимощита. Поэтому в преддверии этого события идёт оживлённая торговля картами.

Алтуриак 14: Великий Пир

Возглавляемый духовенством Суни, Шаресс и Ллиры, Великий Пир - это день танцев, музыки и употребления всех видов сладостей, от шоколада до красных конфет из огненной мяты. Несмотря на то, что некоторые танцы во время проведения пира чересчур откровенны, масштабные уличные танцплощадки для всех возрастов чрезвычайно популярны. Все танцы заканчиваются в сумерках, после чего барды и менестрели отправляются выступать на семейных «вечерах любви». Любовные парочки (или те, кто желает стать супругами) уединяются для поцелуев, обмениваются пожеланиями и памятными подарками в знак своей любви (обычно кольца, благословленные священнослужителями молитвой верности). Даже если у вас нет пары, побалуйте себя танцами и едой в дань прекрасной традиции. Ночь может быть холодной, но вашему сердцу будет тепло.

Переулки Дурной Славы

В Глубоководье столько же закоулков и подворотен, сколько кошек во Вратах Балдура, и у каждого есть своё имя и история. Вот некоторые из них, которые, возможно, вы захотите увидеть - или наоборот избежать.

Аллея Гуляющего Руида: В этой короткой аллее от Караванного Двора до Тролльей Стены в Южном Округе обитает призрак мага Руида облаченный в мантию с глубоким капюшоном. Его прикосновение вызывает смертельный озноб у тех, кого он встречает туманными ночами. Все попытки изгнать или уничтожить его сущность потерпели неудачу. Тот кто рискнёт испытать его сверхъестественное касание и даст Руиду пройти сквозь себя, узнает истину о ком-то или о чем-то в своей жизни - если выживет.

Переулок Бриндул: Здесь находится логово Поющей Руки, магического фантома в форме руки с ртом посреди ладони. Фантом выхватывает ценности, особенно магические, у невнимательных прохожих, и время от времени нападает на людей в темноте, душит их или сбивает с ног, что нередко заканчивается смертельным исходом. Однако чаще всего, он не обращает ни на кого внимания, если его не преследуют и не беспокоят, и жутким голосом распевает старинные любовные баллады Побережья Мечей скользя во тьме ночи.

Переулок Множества Кошек: Проулок пересекает два городских квартала и петляет внутри третьего, проходя между и (по большей части) параллельно улице Джультуна и Торговому Пути в Северном Округе. Назван так из-за большого количества кошек, которые приходят сюда съесть то, что выкидывают из рядом расположенных мясных лавок. Он также известен каменными головами людей и животных, украшающими здания переулка, и те кто бродил по нему в одиночку, утверждают что головы шептали им непонятные слова.

Тропа Взгляда Гонда: Расположенный у южного входа в Дом Вдохновенных Рук в Морском Округе переулок прославился тем, что здесь испытывают большинство изобретений почитатели Гонда, которые считаются слишком опасными для активации внутри храма. Они, как правило, безразличны как к риску так и к окружающим и отвлекаются лишь когда к ним приходят разносчики пищи.

Аллея Фарры. Находящаяся в Морском Округе аллея названа в честь первой главы Дома Чуда, но более известна своим печально знаменитым Кругом Черепов. Это редкое и необъяснимое явление в форме семи левитирующих черепов, которые парят по кругу и рассказывают шепотом друг другу про события в городе. Если прервать их занятие, то реакция может быть непредсказуемой и варьируется от полезных зачарований до убийственных заклинаний.

Переулок Трех Кинжалов: Этот переулок Портового Округа страдает от магического проклятия вызывающего три кинжала из ниоткуда и атакующих прохожих. Летающие кинжалы устремляются к жертвам, пытаясь их убить в нескольких попытках пока не исчезнут. Такой магический, неподдающийся рассеиванию, эффект появился в результате заклинания произнесенного уже давно умершим магом. Некоторые местные жители бахвалятся тем, что знают когда надо безопасно пересекать переулок, но на самом деле появление кинжалов - это абсолютная случайность не поддающая вычислениям. Примите мой совет - не испытывайте почем зря благосклонность Тиморы.

Чес 1: Время Райстера

Этот праздник назван в честь первого пророка Латандера, Райстера, слепого с рождения мальчишки, прозревшим в этот день от лучей рассвета более семи веков назад. Это священное событие произошло в окрестностях города Серебряной Луны, но у Латандера уже давно есть гораздо больший храм с прихожанами в Глубоководье. Прославляя Райстера, верующие одеваются в яркие наряды оттенков восхода и закрывают чем-либо один глаз до следующего рассвета. Если вы хотите получить их одобрение, поймайте взгляд любого празднующего и подмигните ему. Пустяк, который может помочь вам завести новых друзей.

Чес 19: День Фей

Считается, что граница между миром и Царством Фей в этот день очень тонка. Несмотря на то, что в сельской местности к этому дню относятся с опаской (избегают ходить в лес, кладут подношения с едой на пороги домов и т.д.), в Глубоководье это повод для шумной выпивки, пения и танцев. Богатеи устраивают балы-маскарады, а те кто победнее надевают сшитые заранее костюмы и ходят по домам, получая на время вход на торжества в обмен на исполнение песни или короткого представления. Все принимают обличья фей и предполагаемых правителей их Царства, например Королевы Титании, Оберона или Хирсама Принца Глупцов. Тем же угрюмым личностям, кто остаётся равнодушен перед лицом такого легкомыслия, лучше всего оставаться дома, поскольку празднующие делают все возможное, чтобы вызвать улыбку у каждого встречного.

Чес 21-30: Выход Флота

Празднование начала навигации, фестиваль Флотовыхода прославляет море, морскую торговлю и божеств моря, навигации и погоды, и начинается в последнюю десятидневку Чеса. Гильдия Кораблестроителей устраивает Бал Корабелов, проводит череду лодочных состязаний и спонсирует торжества в клубе Медный Кубок. Согласно обычаю, победители различных соревнований не забирают выигранные трофеи и доходы, а отдают их по завершению фестиваля жрецам Амберли в её храм Шпиль Королевы на пляже у восточного входа в Великую Гавань.

Последние два дня фестиваля - это праздник Семи Футов под Килем. В тавернах и закусочных подают блюда из морепродуктов, гавань усыпана цветочными лепестками, а Городская Стража ходит из таверны в таверну, собирая подношения Амберли. На крупных фестивальных мероприятиях устанавливают ящики для сбора монет и на закате последнего дня собранными монетами набиваются сундуки и сбрасывают их в самую глубокую часть гавани.

Этот фестиваль существовал в разных вариациях с тех пор, когда у подножья горы были заключены первые торговые сделки. Прошло уже более двух тысячелетий и бесчисленное количество богатств находящихся на морском дне гавани получило название Тайник Амберли. За этим местом тщательно присматривают стражи-мерфолки, которым приказано убивать любого, кто попытается завладеть сокровищами. Ходят слухи,

что сундуки имеют и магическую защиту; в одном из них рассказывается о ворах, укравших несколько лет назад часть коллекции и обманув всех пытавшихся покинуть город - как только их корабль вышел из гавани, налетел жуткий шквал и огромная волна в виде руки утащила их за борт, при этом пощадив судно и его команду.

Тарсах 1-10: Пришла Пора Ваукин

Объединенный фестиваль множества старых праздников под одним названием, длится целую десятидневку. В этот период чествования богини богатства и торговли проходит множество торжественных событий, например такие:

- **Караван (Тарсах 1).** Этим праздником подарков отмечают традиционное прибытие в город первых караванов в это время года. Многие родители в укромных уголках своего дома прячут подарки для своих детей, рассказывая им потом, что их оставил Старый Карвас - мистический коробейник, прибывший в Глубоководье с первым караваном, на своём фургоне заполненным игрушками для детей.
- **Золотой свет (Тарсах 5).** В этот день, восхваляющий золото и звонкую монету, многие торговцы не закрываются на ночь, устраивая в полночь распродажи и подобные им акции. Иногда празднующие или покупатели украшают себя золотой пылью и носят монеты в виде украшений.
- **Сбор Гильдий (Тарсах 7).** Все члены гильдии в этот праздник собираются в своих залах для объявления новой политики и празднования достигнутых в течении года деловых успехов. Кульминацией этих встреч становится, спонсируемый несколькими гильдиями, праздничный фестиваль танцев, длящийся от заката до рассвета и проходящий на Триумфальном Поле, Рынке, Залах Путеводной Звезды и всей территории между ними.
- **Лейруин (Тарсах 10).** Много лет назад Ваукин однажды уличила в мошенничестве при сделке Лейру, богиню иллюзий и обмана, и засыпала ее в качестве наказания горой расплавленного золота. В ознаменование этого события Лейруин - это день, когда члены гильдии платят свои ежегодные взносы, а руководители гильдий встречаются с Лордами Глубоководья и продлевают сроки действия своих гильдграмот ещё на один год.

Миртул 6-9: Пахота и Бега

В сельской местности вокруг города этот праздник отмечают традиционной деятельностью - распахивают поля и перегоняют (иначе «бег») скот. Но внутри города праздник отмечается гоночными состязаниями. Забеги бегунов, скачки на лошадях и колесницах проводятся в каждом округе, а затем победители соревнуются между собой на Триумфальном Поле. Если вы хотите увидеть как переживают за свой округ горожане, то сейчас самое время на это посмотреть. Выберите себе из округов фаворита, оденьтесь в его цвета и болейте вместе с его жителями. Но еще лучше, если вы склонны к риску, зарегистрируйтесь в этом округе и участвуйте в состязаниях! Кто знает? Вдруг ваше имя или лицо возьмёт да и появится в Доме Героев.

Киторн 1: Нашествие Троллей

В этот день, с рассвета до заката, отмечая победу Глубоководья во Второй Войне Троллей, детишки бегают в масках троллей по городу, стучат в двери и рычат требуя сладостей, фруктов и безделушек от владельцев домов и магазинов. Тот, кто не поделится угощением, может стать объектом злых шуток на закате дня. Чаще всего озорство заканчивается "царапинами тролля" на дверях и окнах. Однако, попадаются и более злые шутники, дурно визжащие под окнами на рассвете и швыряющие сырые яйца в вывески и головы тех, кто пытается их образумить. Держите в этот день под рукой конфеты или сладкие булочки, и все будет спокойно, где бы вы ни проживали.

Киторн 14: День Ратуши

Это время выставок. Большинство магазинов закрыты, уличные продажи приостановлены для всех, кроме разносчиков пищи. В этот день в холлах гильдий прославляются любые плоды усилий их членов, представлением новых продуктов, начинаний, стилей и нахваливают объем и качество предоставляемых ими товаров и изделий. Новинки выставляются во время пышных презентаций, гильдии спонсируют проходящие в перерывах представления (жонглеров, певцов, магических шоу таинственных магов и профессиональных сказителей), и раздают призы или бесплатные образцы. Многие гильдии пытаются в это время навербовать в свои ряды новичков. День Ратуши - отличное время для просмотра городских товаров, и не имеет значения можете ли вы позволить себе купить то, что видите, потому что вы все равно не можете ничего приобрести в этот день.

Киторн 20: Падение Драконов

Согласно традициям, в этот день Киторна разжигаются большие костры у которых проводят ритуальные обряды «укрощения» или «изгнания» драконов. В Глубоководье торжества проходят в форме шествий, несущих в центре чучело дракона построенное из дерева и ткани и набитое соломой. Каждое чучело имеет своё имя и отличающийся от других облик одного из тех драконов, с которым город столкнулся в своей истории. После прохода шествия на площадь, где дракон был побежден или изгнан, его огромное чучело сжигается в костре.

Кульминация праздника наступает, когда на склонах горы Глубокая Вода сжигается чучело Кистариана Красного. Затем, на склонах горы появляется версия уже драколича Кистариана и тоже предаётся огню. Эти события символизируют поражение Кистариана сначала от паладина Атара, а спустя десятилетия - от его сына, Пьергейрона. Принято, что призёры гонок, прошедших во время праздника Пахоты и Бега, играют роли убийц драконов, чемпион гонки на колесницах представляет Атара, а чемпион скачек Пьергейрона.

Флейрул 1: День Основателей

День рождения города. На Триумфальном Поле устраиваются с помощью иллюзий грандиозные показы хроники истории Глубоководья, проходит военный парад Городской Стражи и другие не менее впечатляющие представления. В увеселительных заведениях проводятся ко Дню

Основателей конкурсы костюмов с призами для тех, кто лучше всех воссоздаст те или иные наряды исторических персонажей.

Когда-то запрещенная как несерьезная и вызывающая дискомфорт практика сокрытия Замка Глубоководья иллюзиями теперь отменена. Волшебники, общими усилиями, добиваются эффекта, превращающего замок в древнюю бревенчатую крепость времён Нимоара. Иллюзия длится с полудня до заката (если у кого-либо не хватит смелости и магических сил, чтобы её развеять) и считается потрясающим произведением магического искусства.

Флейпрул 3-5: Сонин

Сонин - праздник как для Ваукин так и для Латандера, в который принято составлять планы развития бизнеса, заключать договора и соглашения, а также встречать посланников из неизвестных земель и от традиционных врагов. В эти три дня по этим причинам произносятся множество тостов и выпиваются бочки вина, как говорится - «Враг мой - почти семья моя». Если вы недавно прибыли в город, то время праздника - отличная возможность найти новых партнеров по бизнесу или получить финансовую поддержку для каких-либо начинаний. Моё согласие написать *«Путеводитель Воло по Глубоководью»* было оформлено теплым вечером в Сонин много лет назад, так что кто знает, куда заведет вас ваша собственная инициатива?

Флейпрул 7: Ночь Длиивы

Первоначально праздник проводился только в Глубоководье, но со временем распространился по всему Побережью Мечей. Недавно он получил новый виток популярности благодаря обычаю, появившемуся во Вратах Балдура - устраивать в этот день праздничные салюты начиненные *дымовым порохом.* Купить их можно было у Фейлогира Фейерверка и использовались они только Городской Стражей. В эту ночь, в честь Леди Радости, по всему городу организуются танцы и роскошные балы. Льются рекой напитки розовых цветов, начиная от полезных соков и заканчивая убойным алкоголем. Грохот и треск пороховых разрывов не прекращается всю ночь напролет, так что не отставайте от местных жителей и наслаждайтесь шоу.

Элеасис 1: День Ахайрона

В течении дня проводится множество небольших ритуалов, посвященных чествованию первого Публичного Лорда. Лорды Глубоководья поднимают тосты за самого Ахайрона и Бдительный Орден, а мастера гильдий за Лордов во имя Ахайрона. Обыватели приносят фиалки (любимый цветок Ахайрона) к подножью его башни, к статуе в Городе Мертвых и на алтари Дома Чуда. Барды исполняют по всему городу в честь волшебника песни. Публичный Лорд лично посещает таверны и постоялые дворы по всему Глубоководью желая людям добра, произносит короткие речи, тосты в память Ахайрона, покупая для всех выпивку или оплачивая жильё и питание. Излишне говорить, что в заведениях такого рода весь день аншлаг.

Элейнт 21: Блестящие Мечи

В этот день Городская Стража, Городской Флот и Городской Дозор проводят военные парады, демонстрируют боевые навыки и устраивают показательные сражения. Желающим вступить в их ряды, даётся шанс продемонстрировать своё мастерство с деревянным тренировочным оружием в поединке против ветеранов-солдат. Производители и продавцы оружия открыто продают товары на рынках, эксперты по владению и метанию оружия демонстрируют своё умение, а в округах проходят соревнования по борьбе и боксу. Самая ожидаемая часть дня начинается когда всех лошадей уберут с Триумфального Поля и прилегающих к нему улиц, чтобы Кавалерия Грифонов провела свои выступления в небе над собравшейся на стадионе толпой. Члены Бдительного Ордена обеспечивают Кавалерию иллюзорными противниками для сражения, позволяя наездникам грифонов, под восхищенные взгляды собравшихся, устроить захватывающую дух битву.

Марпенот 3: День Чудес

Последователи Гонда и порожденные их богатым воображением изобретения в этот день проходят по городу парадом. Эти устройства варьируются от чего-то скромного, вроде новых петель для шкафов, до шагающих или катящихся массивных механических конструктов. Однако нога в ногу с изобретением шагает неудача, и редко какой год обходится без какого-нибудь случая, нарушающего праздник. Одной такой недавней диковинкой стал летающий стул Марчелла --- устройство, работавшее чудесно на подъёме, но не умевшее опускаться. Марчелла спасла Кавалерия Грифонов, но его летающий стул улетел прочь, и его больше никогда не видели.

Марпенот 7: Закладка Камней

День когда все в независимости от вероисповедания стремятся не сидеть сложа руки. Даже детям в качестве игр предлагают рыть ямы, строить замки из песка или создавать примитивные поделки.

Глубоководцы считают праздник Закладки Камней лучшим днем в году, чтобы начать строительство дома, выкопать погреб или заложить фундамент. Народная мудрость гласит, что тот, кто начнёт в этот день новое дело, добьётся в нём успехов в следующем году, тогда как на тех, которые в этот день не занимаются созидательным трудом, в следующем году обрушатся несчастья.

Марпенот 10: Да Воцарится Хаос!

Сразу же после Закладки Камней приходит день Беспорядка и Хаоса. Этот день посвящен Бешабе, богине бед и несчастий. Предполагается, что жители города будут отказываться от веры, забывать про клятвы и не подчиняться принятому порядку вещей - до тех пор, пока действительно не возникнет ситуация при которой будут нарушены законы и последствия нельзя будет исправить. Во время Царствования Хаоса дворяне подают еду своим слугам, дети руководят школой, священники поклоняются врагам своего бога, и любой может вмешаться в дела гильдий.

Шалости и розыгрыши, от простых уловок до требующих тщательного планирования махинаций, заканчиваются с заходом солнца, и остальную часть ночи горожане проводят, устраняя последствия чтобы вернуться к обычному положению вещей к следующему дню. Большинство гостей города не принимают в этом участия, и в последующие дня сталкиваются с неожиданной бедой. Опасаясь заразиться невезением этих пессимистов, горожане делают всё возможное чтобы не иметь дел и даже не разговаривать с теми, кто отказался подыгрывать им в этих празднованиях Царствования Хаоса до самого начала Дня Богов.

День Чудес

Нарпенот 15: День Богов

В этот день отмечают окончание Войны Богов в 1358 ЛД, когда боги Фаэруна вернулись на небеса. Личные святыни выставляются напоказ, многие люди носят освященные символы своего любимого божества. В Глубоководье традиционно в День Богов строго ограничивается использование магии в память о всплеске дикой магии в то Смутное Время. Хотя заклинания полностью не запрещены, они допустимы только в целях самообороны или в случаях крайней необходимости.

Ночью, празднования становятся официально-торжественными, так как многие Глубоководцы преклоняются в молитвах в благодарности за свою жизнь, дарованную им своими богами. Кавалерия Грифонов в память павших и воскресших богов Миркула, Кайрика, Келемвора, Мистры, Хелма и появившегося здесь Ао, разжигает огромный костер на вершине горы Глубокая вода. В знак благодарности за защиту во время нападения Миркула и возникшие в результате пожары, которые бушевали в Южном, Портовом и Дворцовом Округе День Богов в Глубоководье также является полуофициальным «Будь добр к Страже и Дозору». Не стесняйтесь участвовать в этом, раздавайте небольшие подарки и дарите добрые слова, но имейте в виду, что любой подарок, имеющий ценность, большую чем несколько клювов, может быть истолкован как взятка.

Нарпенот 30: Ночь Лжецов

Праздник посвященный Лейре и Маску. Чтобы задобрить этих божеств и не привлекать их внимание, люди всех слоев общества надевают маски и костюмы (магические или мирские), выдавая себя за тех, кем они не являются. Широко распространенные маски - черная маска символизирующая Маска и маска-зеркало жрецов Лейры. Но нет никаких ограничений на одеваемую маскировку и чем она сложнее и причудливее, тем больше прославляется ее владелец.

Праздничным вечером, люди ставят свечи в выдолбленные тыквы или тыквы с вырезанными на них лицами. Каждая тыква представляет кого-то, надевшего маску, а свет внутри символизирует его истинный дух. До тех пор, пока горит свеча, ложь и неудачные поступки не портят репутации человека, и празднования переходят в жажду наслаждений.

Говорят, к тем кто по возвращению с празднования найдет свою тыкву неосвещенной придут несчастья, поэтому купите хорошего качества свечу и поставьте свою тыкву вне досягаемости ветра. Преднамеренно задуть чужую свечу или разбить чужую тыкву - табу, нарушивший рискует навлечь на себя гнев обоих богов - но иногда случается и такое.

Розыгрыши и шутки всех видов обычное дело этой ночью, и все ожидают друг от друга лжи и обмана.

Очень часты карманные кражи, поэтому монеты принято не таскать с собой в этот день, а спрятать их где-то накануне вечером. Вместо монет в карманы и поясные сумки кладут конфеты. По старым традициям, если карманник крал конфету, то он оставлял что-то взамен (небольшую игрушку, красиво сложенною бумагу в виде например розочки и т.п..). Но с годами ситуация изменилась и взрослые просто обмениваются конфетами между собой и угощают ими детей, если они их об этом попросят.

Обычно в Ночь Лжецов на заключает сделок и не подписывают контрактов, потому что никто не верит что стороны будут соблюдать то, что подписано в этот лживый день. Иллюзионисты и фокусники (с помощью магии или ловкой практики) устраивают туры по частным вечеринкам (предварительно оплаченным накануне) или выступают в многолюдных местах, в надежде, что хорошее шоу принесет им доход, а возможно, в будущем, и забронированное место на представлениях.

Уктар: Почитание Селунэ

В первое полнолуние Уктара, в Глубоководье приходит праздник Почитания Селунэ. Безусловно, богиня является центром поклонения на протяжении всей лунной фазы, но главная церемония происходит в эту ночь - шествие её почитателей, выходящих из Дома Луны на её восходе и спускающихся в гавань, где верховная жрица начинает церемонию благословения всех мореплавателей при помощи Жезла Четырех Лун. Говорят, что святая реликвия-булава была в руках Селунэ и в ее первой битве против Шар, и в следующей битве со своей сестрой в Смутное Время. Она чудесным образом появилась в Глубоководье после окончания Войны Богов, и с тех пор стала средоточием многих божественных знамений. В другие времена года вы можете полюбоваться на неё в Доме Луны, но только с расстояния и под надёжной охраной.

Если улыбнётся удача, то вы увидите как плачет Жезл Четырех Лун. Капельки влаги, называемые слезами Селунэ, время от времени появляются на булаве и собираются жрицами для использования в зельях, которые могут исцелять, лечить ликантропию и использоваться в качестве святой воды.

Уктар 20: Последний Каравай

Иногда называемый «Маленькой Пирушкой», это праздничный день в ознаменование щедрот прошедшего года. Соседи обмениваются небольшими подарками (обычно это или бочонки с элем или банки с вареньем или копченая рыба и мясо), и комплектуются «последние послания» для перевозки капитанами кораблей и торговцами караванов (такое название пошло от того, что это последние караваны и корабли покидающие город перед наступлением зимнего периода). Из многих праздников в Глубоководье этот, пожалуй, самый спокойный и умиротворенный. Планируйте потратить немного больше монет на хорошую еду и разделите стол и хлеб с теми кто с вами рядом, будь они дороги вашему сердцу или просто людьми за соседним столиком в вашей гостинице.

Найтол 11: Затишье

В этот, посвященный Малару день, отряды Городской Стражи выходят из стен города, для выслеживания разбойников, волков, совомедов, огров и троллей, нападающих на фермеров и путешественников вдоль дорог и в дикой местности. Охота, как правило, длится не более десяти дней. В это же время Городской Дозор проводит свою тщательную охоту на злоумышленников в городе. Если вы сомневаетесь в своей безгрешности с точки зрения закона, избегайте Глубоководья десять дней после начала Затишья.

У детей в Глубоководье во время Затишья своя собственная игра, в которой они охотятся на переодетых в монстров взрослых, выслеживая и побеждая этих хищников.

Найтол 20: Сиприл

Когда наступает вечер этого дня, все выходят на ночные улицы чтобы найти на небосводе звезду под которой либо они родились, либо ту которая принесла удачу их предкам. Всю ночь никто не ложится спать, отмечая праздник у костров подогретыми напитками и веселыми песнями. В облачную ночь на улицах многолюднее чем в ясную, так как заметить проблеск вашей звезды в облаках считается благословением Тиморы. В домах остаются лишь те, кто готовит пищу для праздничных застольев у горящих костров длящихся всю ночь до самого утра. Если вы ничего не понимаете в звездах, то множество продавцов звездных карт подскажут которая из них ваша - на основании того где и в какой день вы родились - и предоставят одну или две карты для их поиска.

Напутственное Слово

Итак, дорогие читатели, вот и конец моего краткого путеводителя. Если вы еще не прибыли в город, то его великолепие ждет вас. Если вы читаете его уже здесь, пожалуйста, отложите книгу и идите знакомиться с городом. Возможно, вы совершенно случайно увидите в одной из таверн Глубоководья статного автора этих строк, усердно работающего над очередным произведением. И если это произойдёт, то я заранее приветствую тебя: «Рад встрече! Автограф стоит семь клювов».

*Прим. переводчика - В **Фаэрунском календаре** двенадцать месяцев, которые слегка напоминают месяцы Грегорианского календаря. Их названия - **Хаммер, Альтуриак, Чес, Тарсах, Миртул, Киторн, Флеймрул, Элеасис, Элейнт, Марпенот, Уктар и Найтол**.*
*У каждого месяца есть и обычное принятое в народе название – Хаммер (**Разгар Зимы**), Альтуриак (**Когти Зимы**), Чес (**Месяц Закатов**), Тарсах (**Месяц Гроз**), Миртул (**Месяц стаявших снегов**), Киторн (**Время Цветов**), Флеймрул (**Разгар Лета**), Элеасис (**Солнце в Зените**), Элейнт (**Угасание**), Марпенот (**Листопад**), Уктар (**Умирание**), Найтол (**Конец Года**)*

Приложение А: Магические Предметы

Это приложение описывает новые магические предметы, которые появляются в приключении.

Некоторыми из этих предметов владеют следующие неигровые персонажи:

- Оринакс владеет *драконьим посохом Ахайрона*.
- Джалестер Сильвермэйн владеет *жетоном Дозора*.
- Джарлакс Бэнр владеет *наручами кинжалов*, *пером призыва диатримы*, *глазной повязкой пройдохи* и *кольцом правды*.
- Мелун Вардрагон владеет *Лазурным Лезвием*.
- Важра Сафар владеет *Чёрным Посохом*.

Бумажная птица (Paper Bird)

Чудесный предмет, необычный

Как только вы напишите сообщение длиной в 50 слов или меньше на этом волшебном листке бумаги и произнесёте имя существа, листок магическим образом сложится в Крошечную бумажную птицу и полетит к адресату, чьё имя вы произнесли. Адресат должен быть на том же плане существования, что и вы, иначе во время полёта птица обратится в пепел.

Птица является объектом с 1 очком здоровья, скоростью полёта в 60 футов, и чей Класс Доспеха равен 13. Птица имеет 16 (+3) Ловкости, а значение всех прочих характеристик равняется 1 (-5). Кроме этого, она невосприимчива к урону ядом и психической энергией.

По кратчайшему пути она долетает до адресата и в пределах 5 футов от него превращается в немагический и неодушевлённый листок бумаги, прочитать который может только адресат. Если очки здоровья птицы или её скорость снизятся до 0, или её обездвижат иным способом, она обратится в пепел.

Бумажные птицы обычно хранятся в малых, плоских коробках, в которых содержатся 1к6 + 3 листков бумаги.

Глазная повязка пройдохи (Knave's Eye Patch)

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока носите эту глазную повязку, вы получаете следующие привилегии:

- Вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.
- Если у вас есть особенность «Чувствительность к солнечному свету», то вы не подвержены ей.
- Вы невосприимчивы к магии, позволяющей читать мысли других или определять, лгут ли они. Существа смогут связываться телепатически с вами, только с вашего позволения.

Драконий посох Ахайрона (Dragonstaff of Ahghairon)

Посох, легендарный (требуется настройка)

Пока держите в руках *драконий посох Ахайрона*, вы получаете преимущество на спасброски против заклинаний и оружия дыхания как драконов, так и прочих существ драконьего вида (вроде дракочерепахи).

Прикоснувшись к любому существу драконьего вида, оно может перемещаться по Глубоководью, пренебрегая *защитой Ахайрона от драконов* (см. «Защита Ахайрона от драконов»). Эффект длится, пока вы снова не прикоснётесь посохом по существу, или пока не пройдёт указанное время, данное преимуществом.

У посоха 10 зарядов. Пока держите его в руках, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание *приказ* [command]. Если целью этого наложения окажется дракон, то он получает помеху на спасброски. Посох восстанавливает 1к10 зарядов каждый день на рассвете.

Дымовой порох (Smokepowder)

Чудесный предмет, необычный

Дымовой порох – волшебное взрывчатое вещество, прежде всего используется для толчка пули из дула огнестрельного оружия. Он хранится в герметичных деревянных бочонках или крошечных, водонепроницаемых кожаных сумках. Хранящегося в сумке *дымового пороха* достаточно для пяти выстрелов, тогда как в бочонке, *дымового пороха* хватит на пятьсот выстрелов.

Если поджечь ёмкость с *дымовым порохом*, бросить её, либо совершить нечто подобное, то она взорвётся и нанесёт урон огнём каждому существу или объекту в пределах 20 футов от себя: 1к6 за сумку и 9к6 за бочонок. Успешно совершив спасбросок Ловкости с Сл 12, вы получите половину урона.

Если наложить на *дымовой порох* заклинание *рассеивание магии* [dispel magic], он навсегда станет неактивным.

Жетон Дозора (Badge of the Watch)

Чудесный предет, редкий (требуется настройка кем-то, кто назначен Публичным Лордом Глубоководья)

Жетон Дозора дается лишь тем, кто заслужил доверие Публичного Лорда Глубоководья. На жетоне, подтверждающем ранг капитана Городского Дозора Глубоководья, изображён герб города.

Если вы носите этот жетон и не используете щит, то получаете +2 бонус к КД.

Если жетон больше минуты лежит дальше 5 футов от вас, то он исчезает и появляется на поверхности в пределах 5 футов рядом с Публичным Лордом. Пока Лорд держит жетон, он знает ваше местоположение, при условии, что вы оба находитесь на одном и том же плане существования и ваша настройка с жетоном ещё не окончилась.

Публичный Лорд может действием прикоснуться к жетону и окончить вашу настройку на этот предмет.

Камень Голорра (Stone of Golorr)

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Камень Голорра – глянцевый, зеленовато-серый камень, размером в ладонь вашей руки. Камень на самом деле является аболетом по имени Голорр, превратившийся магическим образом в объект.

Случайные свойства. *Камень Голорра* обладает несколькими свойствами, определяемыми случайным образом, согласно таблицам, указанных в разделе «Артефакты», в 7 главе *Руководства Мастера*:

- 1 малое положительное свойство
- 1 малое отрицательное свойство

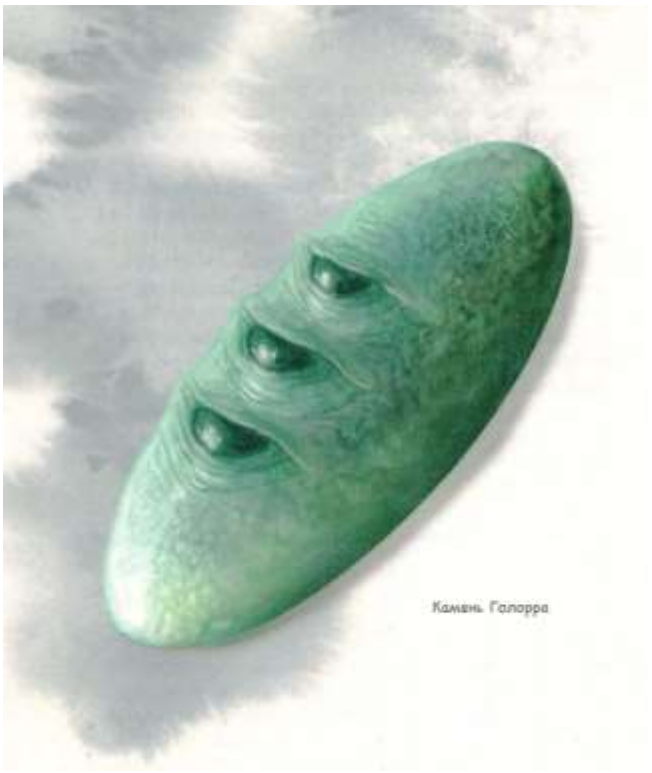
Знание легенд. *Камень Голорра* обладает 3 зарядами и восстанавливает 1к3 потраченных заряда каждый день на рассвете. Пока держите камень, вы можете потратить 1 из зарядов, чтобы наложить заклинание *знание легенд* [legend lore].

Применив камень для наложения этого заклинания, вы напрямую обращаетесь к аболету, который поделится своими знаниями с вами. Аболет не может лгать вам, но данная им информация зачастую бывает расплывчатой или неясной.

Аболету известно местоположение секретного хранилища Лорда Неверембера. Помимо этого, он знает о трёх ключах, нужных для открытия хранилища, и что внутри него обитает и стережёт богатства золотой дракон Оринакс.

Ложное воспоминание. Когда ваша настройка с *Камнем Голорра* оканчивается, вы делаете спасбросок Мудрости с Сл 16. При неудаче, вы теряете воспоминания, связанные с камнем, пока он был в вашем расположении, и все знания, полученные при помощи него. Наложив на вас заклинание *снятие проклятия* [remove curse], есть 20% шанс, что утерянные знания и память вернётся обратно к вам, а заклинание *высшее восстановление* [greater restoration] гарантированно восстановит вам память и знания.

Разум. *Камень Голорра* – разумный законно-злой магический предмет с Интеллектом 18, Мудростью 15 и Харизмой 18. Он обладает слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов. Камень может телепатически связываться с любым существом, что понимает хотя бы один язык. Вдобавок, аболет узнает сокровенные желания любого, кто телепатически обращается к камню.



Камень Голорра жаждет больше знаний и предпочитает не оставаться надолго во владении одного существа. Всякий раз, как камень захочет сменить владельца, он требует, чтобы его как можно скорее передали другому разумному существу. Если пренебрегут его требованию, камень попытается взять под контроль своего владельца (см. «Разумные магические предметы» в 7 главе *Руководства Мастера*).

Индивидуальность. *Камень Голорра* обладает чуждым этому миру разумом, который одновременно высокомерен и жаждет знаний. Он считается себя вечным и бессмертным богом.

Уничтожение камня. В форме камня аболет не является существом и не подлежит эффектам, воздействующих на существ. *Камень Голорра* невосприимчив ко всем типам урона. Наложение заклинания *антипатия/симпатия* [antipathy/sympathy] уничтожит камень, при условии, что выбран эффект антипатия, а само заклинание направлено на изгнание аберраций. Когда заклинание будет наложено таким образом, камень превратится в слизь и уничтожится, а на свободном пространстве, в пределах 30 футов от останков камня появится Голорр. Аболет разъярён уничтожением камня и нападает на любое, попавшее ему на глаза, существо.

Кольцо правды (Ring of Truth Telling)

Кольцо, необычное (требуется настройка)

Надев это кольцо, вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Проницательность) для определения, говорит ли кто-то правду или нет.

Комплект одежды Лорда (Lord's Ensemble)

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка существом гуманоидного типа)

Тайные Лорды Глубоководья облачаются в этот комплект одежды при встрече друг с другом. Благодаря одеянию, каждый лорд становится неотличим от других. Комплект состоит из трёх элементов: шлема, амулета и мантии – если надевать вместе, они считаются единым магическим предметом, но только в пределах Глубоководья и её канализации. Вы настраиваетесь к комплекту как к единому предмету.

Шлем Лорда. Этот крупный шлем прикрывает вашу голову и скрывает лицо. Благодаря глазным отверстием ваша личность останется загадкой, но при этом вы можете хорошо видеть. Пока шлем одет, ваш голос магическим образом звучит так, что невозможно определить пол, и вы становитесь невосприимчивым к магии, позволяющей другим существам: читать ваши мысли, определять правдивость ваших слов, мировоззрение или ваш тип существа. Существа смогут телепатически связываться с вами только с вашего позволения.

Амулет Лорда. На амулете нанесён герб Глубоководья. Он действует подобно *амулету защиты от обнаружения и поиска*.

Мантия Лорда. Изысканная мантия, действующая как *кольцо свободных действий*, создающая иллюзию того, что вы неопределенный, лишенный явных половых признаков гуманоид ростом в 6 футов.

Лазурное Лезвие (Azuredge)

Оружие (боевой топор), легендарный (требуется настройка)

Архимаг Ахайрон выковал этот разумный боевой топор для защиты Глубоководья. Нынешним владельцем считается бывший член Серой Стражи – Мелун Вардрагон (см. приложение В), но оружие в поисках нового хозяина.

На рукояти *Лазурного Лезвия*, из прочной стали выгравированы небольшие руны, рукоять окутана чешуйками синего дракона, а навершие украшено звездным сапфиром. Головка топора, чьи края мерцают тёмно-синим свечением, выкована из серебра, янтаря и стальных сплавов.

При владении этим магическим оружием вы получаете +3 бонуса к атакам и броскам урона. Топору не помеха заклинание *щит* [shield] – он проходит сквозь барьер магической силы.

Когда вы с помощью топора попадаете по нежити или извергу, из лезвий вспыхивает голубоватое пламя, что наносит цели дополнительных 2к6 урона излучением.

Метательное оружие. У топора 3 заряда. Вы можете потратить один заряд и совершить топором дальнюю атаку, метнув его с нормальной дистанцией в 60 футов и максимальной в 180 футов. Вне зависимости, попадёт или промахнётся, в конце текущего хода топор прилетает обратно к вам – к вашей свободной руке или у ваших ног (как захотите). Топор восстанавливает все потраченные заряды на рассвете каждый день.

Освещение. Держа в руках топор, вы можете действием освятить его голубоватым свечением, либо погасить это свечение. Из топора льётся яркий свет радиусом 30 футов, и за ним следует тусклый свет на ещё 30 футов.

Разум. *Лазурное Лезвие* – разумное, законно-нейтральное оружие с Интеллектом 12, Мудростью 15 и Харизмой 15. Оружие обладает слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов.

Оружие связывается со своим обладателем телепатически и понимает, читает и говорит на Общем языке. У него спокойный, изысканный голос. Оружие чувствует в пределах 120 футов от себя присутствие существ с незаконным мировоззрением.

Индивидуальность. *Лазурному Лезвию* поручено оберегать Глубоководье, и оно желает, чтобы его обладателем было законопослушное существо, готовое посвятить всего себя ради безопасности города. Оружие неутомимо и не спешит в поисках идеального обладателя.

Если кто-либо попытается применить *Лазурное Лезвие* против его воли, топор становится тяжелее в 10 раз чем обычно, и магическим образом прилипает либо к любому объекту Среднего или больше размера, либо к поверхности с которой соприкоснётся. При таких обстоятельствах, с топором невозможно совладать. Топор нельзя ничем отделить от объекта или поверхности, кроме заклинания *исполнение желания* [wish] или разрушения того или иного. хотя топор может отменить этот эффект в любое время.

Наручи летающих кинжалов (Bracer of Flying Daggers)

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

К этим наручам по всей видимости привязаны тонкие кинжалы. Вы можете действием вытащить два волшебных кинжала с наручей и тотчас же метнуть их, совершив дальнюю атаку каждым кинжалом. Кинжалы исчезнут, если вы сразу не метнёте их, либо после того как вы промахнётесь или попадёте по цели. Кинжалы из этих наручей никогда не иссякнут.

Перо призыва диатримы (Feather of Diatryma Summoning)

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот предмет изготовлен из пера диатримы – большой, пёстрой бескрылой птицы, родом из Подземья. Если вы действием произнесёте командное слово и бросите перо на землю в Большом по размеру свободном пространстве в пределах 5 футов от вас, то из пера появится живая диатрима сроком до 6 часов. По истечению срока, она вновь обращается в прежнюю форму в виде пера. Также она обратится в перо, если её очки здоровья опустятся до нуля, либо если вы действием снова произнесёте командное слово, прикоснувшись к птице.

Как только диатрима обратится в перо, магию пера невозможно применить, пока не истечет 7 дней.

Диатрима использует характеристики **топороклюва**, только наносимый ею урон – рубящий. Существо дружелюбно к вам и вашим союзникам, и она используется как скакун. Птица понимает ваши языки и подчиняется вашим приказам. Если вы ничего не прикажите ей, то диатрима защитит себя, но не предпримет дальнейших действий.

Черный Посох (Blackstaff)

Посох, легендарный (требует настройки наследником Черного Посоха, который должен быть волшебником)

Черный Посох – разумный посох с высеченными на нем рунами с серебристыми тонкими узорами. Этот посох символизирует, что его владельцем является высокопоставленный в Глубоководье волшебник. Важра Сафар, как полноправный владелец *Черного Посоха*, является единственной, кто может настроиться с ним. Однако, посох по своему желанию может выбрать другого владельца (см. «Индивидуальность» ниже)

Помимо дополнительных свойств, описанных ниже, магические свойства *Черного Посоха* подобны *посоху силы* (см. *Руководство Мастера*).

Оживление ходящих статуй. Вы можете потратить 1 или более зарядов посоха, чтобы действием оживить или обезвредить одну или более ходящих статуй Глубоководья (см. приложение В). Чтобы применить это свойство, вы должны быть в городе. За каждый потраченный посохом заряд, оживляется или обезвреживается одна статуя. Оживлённая статуя подчиняется телепатическим командам духа Келбена Арунсуна, что заточён в посохе (см. «Индивидуальность» ниже). Ходящая статуя замирает, если обезвредить её посохом, либо если посох будет уничтожен.

Рассеивание магии. Вы можете потратить 1 из зарядов посоха, чтобы бонусным действием наложить заклинание *рассеивание магии* [dispel magic] на существо, объект или магический эффект, которым вы коснётесь концом посоха. Если целью окажется непреклонное существо или объект, являющийся во владении подобного существа, то вам придётся попасть по цели рукопашной атакой *Черным Посохом*, и только тогда сможете потратить заряд на наложение заклинания.

Вытягивание магии. Это свойство поражает лишь тех существ, которые используют ячейки заклинаний. Когда вы попадёте по существу рукопашной атакой *Черным Посохом*, то можете бонусным действием потратить 1 заряд посоха, отчего цели придётся потратить одну из ячеек заклинаний высокого уровня, что она может наложить без наложения заклинания. Если цель уже истратила все свои ячейки, то ничего не произойдёт. Потраченные таким образом ячейки восстановятся, как только цель закончит продолжительный отдых.

Умелый знаток школы магии очарования. Когда вы, держа этот посох в руках, накладываете заклинание школы очарования 1 уровня или выше, то можете пройти проверку Интеллекта (Магия) с Сл 10 + уровень заклинания. При успехе вы накладываете заклинание, при этом не расходуя ячейку заклинания.

Разум. *Черный Посох* – разумный нейтральный посох с Интеллектом 22, Мудростью 15 и Харизмой 18. Он обладает слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов и может телепатически связываться с любым существом, которое держит этот посох.

Индивидуальность. В посохе заточены духи все предыдущих обладателей Черных Посохов. Преобладающая личность – создатель посоха, Келбен Арунсун. Как и Келбен, посох крайне хитёр и вероломен. Посох предпочитает советы своему владельцу, нежели оказывать на него давление. Основная цель посоха – оберегать Глубоководье и его Публичного Лорда, кем ныне является Лаэраль Сереброрукая. Вспомогательная его цель – это помочь своему владельцу обрести ещё большую силу.

В случае, если носитель титула «Черный Посох» больше не удовлетворяет желаниям посоха, то посох прекращает деятельность пока не найдётся более достойный наследник – тот, чья верность Глубоководью безукоризненна.

Духовная ловушка. Когда погибает носитель титула «Черный Посох», его дух оказывается взаперти посоха вместе с другими, что когда-то носили этот титул. (Носителя титула «Черный Посох», чей дух заточен в посохе невозможно воскресить из мертвых).

Разрушив посох, высвобождаются все духи, заточённые внутри, но дух Келбена может поселиться в любой уцелевший обломок посоха. Обломок с духом Келбена имеет лишь свойство посоха «Индивидуальность». Пока цел этот обломок, дух Келбена может воссоздать посох, когда пожелает. В восстановленном посохе все духи предыдущих носителей титула вновь оказываются взаперти посоха.

Приложение В: Монстры и НИП

В приложении подробно описаны различные неигровые персонажи (НИП) и монстры, имеющие свою роль в этом приключении.

АДЕПТ БОЕВЫХ ИСКУССТВ

Адепты боевых искусств – дисциплинированные монахи, хорошо обученные рукопашному бою. Одни защищают монастыри; другие путешествуют по миру, ища просветление или новый вид мастерства в бою. Некоторые становятся телохранителями, обменивая своё боевое мастерство и лояльность на еду и жильё.

Адепт боевых искусств

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16
Очки здоровья 60 (11к8 + 11)
Скорость 40 фт.

СИЛ 11 (+0) **ЛОВ** 17 (+3) **ТЕЛ** 13 (+1)
ИНТ 11 (+0) **МДР** 16 (+3) **ХАР** 10 (+0)

Навыки Акробатика +5, Проницательность +5, Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки любой один язык (обычно Общий)
УрОпасности 3 (700 опыта)

Защита без доспехов. Пока адепт не носит ни доспехи, ни щит, к КД прибавляется его модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Адепт совершает три безоружных удара или три атаки дротиком.

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Дробящий урон 7 (1к8 + 3). Если цель является существом, адепт может выбрать один из следующих дополнительных эффектов:

- Цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, а иначе роняет один носимый предмет на выбор адепта.
- Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13 или будет сбита с ног.
- Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, или станет ошеломлённой до конца следующего хода адепта.

Дротик. *Дальнобойная атака оружием*: +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4 + 3)

Реакции

Отражение снарядов. В ответ на попадание по нему атакой дальнобойным оружием, адепт отражает снаряд. Урон от этой атаки уменьшается на 1к10 + 3. Если урон уменьшился до 0, адепт поймал снаряд, если он достаточно мал, чтобы держать его одной рукой, и у адепта есть свободная рука.

АММАЛИЯ КАССАЛАНТЕР

Тщеславная леди Дома Кассалантер обучена тайным искусствам. Как и ее муж Викторо, она поклоняется Асмодею. Когда они были молоды, Аммалия и Викторо подписали контракт с архидьяволом, поменяв души своих детей на власть, крепкое здоровье и долгую жизнь. Душа Освальдо, их старшего сына, была отдана немедленно после подписания, и он был превращен в дьявола цепей. Души младших близнецов, Теренцио и Элзерины, будут забраны, когда им исполнится девять лет.

Условия контракта предоставляют Кассалантерам возможность откупиться, но для этого требуется огромное количество монет и массовая жертва среди населения. Пока Викторо охотится за утраченным тайником с золотом Дагульта Неверембера, Аммалия планирует устроить ядовитое пиршество в честь Дня Основателей.

Аммалия Кассалантер

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 12 (15 *доспехи мага*}
Очки здоровья 45 (10к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ 9 (-1) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 11 (+0)
ИНТ 17 (+3) **МДР** 12 (+1) **ХАР** 15 (+2)

Спасброски Инт +6, Мдр +4
Навыки Магия +6, История +6, Проницательность +4, Убеждение +5
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям Отравленный
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Драконов, Эльфов, Инферно
УрОпасности 5 (1800 опыта)

Колдовство. Аммалия является заклинателем 9 уровня. Её способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *дружба [friends], волшебная рука [mage hand], починка [mending], сообщение [message]*
1-й уровень (4 ячейки): *очарование личности [charm person], доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile]*
2-й уровень (3 ячейки): *удержание личности [hold person], невидимость [invisibility], внушение [suggestion]*
3-й уровень (3 ячейки): *огненный шар [fireball], ускорение [haste], языки [tongues]*
4-й уровень (3 ячейки): *смятение [confusion], каменная кожа [stoneskin]*
5-й уровень (1 ячейка): *удержание чудовища [hold monster]*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием*: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 2 (1к6 - 1) дробящий урон, or 3 (1к8 - 1) дробящий урон при ударе двумя руками.

Аммалия хорошо воспитана, начитана, много путешествовала и исключительно практична. Она известна своей жесткостью при заключении торговых сделок. Ее хобби - лепидоптерология, и в поместье находится самый красивый сад бабочек, в котором она разрешает играть своим младшим детям под своим присмотром.

АХМАЭРГО

Ахмаэрго, мажордом Занатара, без ума от минотавров. Несмотря на напускную вежливость, в коварстве и испорченности щитовой дварф не уступит и дьяволам, но он также непоколебимо предан своему хозяину бехолдеру.

После бехолдера, Ахмаэрго - самый влиятельный член Гильдии Занатара.

Ахмаэрго

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Доспеха 18 (латы)
Очки Здоровья 143 (22к8 + 44)
Скорость 25 фт.

СИЛ 20 (+5) **ЛОВ** 15 (+2) **ТЕЛ** 14 (+2)
ИНТ 15 (+2) **МДР** 14 (+2) **ХАР** 12 (+1)

Спасброски Сил +9, Тел +6
Навыки Атлетика +9, Запугивание +5, Восприятие +6
Сопротивление к урону яд
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16
Языки Общий, Дварфов, Подземный
УрОпасности 9 (5000 опыта)

Дварфийская устойчивость. Ахмаэрго совершает с преимуществом спасброски от состояния «отравленный».
Неукротимый (2/день). Ахмаэрго может перебросить проваленный бросок и должен использовать новый результат.
Второе дыхание (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Ахмаэрго может бонусным действием восстановить 20 очков здоровья.

Действия
Мультиатака. Ахмаэрго совершает три атаки секирой.
Секира. *Рукопашная атака оружием*: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (1к12 + 5) рубящий урон, плюс 7 (2к6) рубящий урон если у Ахмаэрго больше половины его очков здоровья
Тяжелый арбалет. *Дальнобойная атака оружием*: +6 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющий урон.

БАРД

Барды – одаренные поэты, рассказчики и артисты, которые повсюду путешествуют, но чаще всего находятся в тавернах или в веселых группах авантюристов, наемных бойцов и влиятельных покровителей.

Бард

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)
Очки здоровья 44 (8к8 + 8)
Скорость 30 фт.

СИЛ 11 (+0) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 12 (+1)
ИНТ 10 (+0) **МДР** 13 (+1) **ХАР** 14 (+2)

Спасброски Лов +4, Мдр +3
Навыки Акробатика +4, Восприятие +5, Выступление +6
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки любые два языка
УрОпасности 2 (450 опыта)

Колдовство. Бард является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями).

У него подготовлены следующие заклинания барда:
Заговоры (неограниченно): *дружба [friends], волшебная рука [mage hand], злая насмешка [vicious mockery]*
1 уровень (4 ячейки): *очарование личности [charm person], лечащее слово [healing word], героизм [heroism], усыпление [sleep], волна грома [thunderwave]*
2 уровень (3 ячейки): *невидимость [invisibility], дребезги [shatter]*

Песнь отдыха. Бард может исполнить песню во время короткого отдыха. Любой союзник, который слышит песню восстанавливает дополнительные 1к6 очков здоровья если потратит кость хитов для восстановления очков здоровья в конце отдыха. Бард также может получить этот бонус.

Насмешка (2/день). Бард может бонусным действием в свой ход выбрать одно существо в пределах 30 футов. Если цель может слышать барда, то цель должна преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 12 или до конца следующего хода барда будет вынужден проходить с помехой все проверки, броски атак и спасброски.

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

БАРНИБУС БЛАСТВИНД

Барнибус работает в Бдительном Ордене Волшебников и Защитников, расследуя преступления связанные с использованием магии. Он раздражителен, скрытен, и доверяет только Сайсу Кромли, сержанту Городского Дозора в отставке, помогающему ему в расследованиях.

Пожизненный холостяк, Барнибус имеет небольшое, аккуратное поместье в Морском Округе, которое он унаследовал от своей бабушки. Когда он не на службе, то проводит свои дни за чтением и написанием книг в своей библиотеке.

Барнибус использует заклинания, которые помогают ему расследовать преступления, выведывая секреты из умов подозреваемых и находить пропавших без вести. Он считает насилие отвратным методом и никогда не использует свою магию, чтобы причинить вред другим - даже тем, кто причиняет ему вред.

Барнибус Бластвинд

Средний гуманоид (человек), законно-добрый

Класс Доспеха 10 (13 *доспехи мага*)
Очки Здоровья 24 (7к8 - 7)
Скорость 30 фт.

СИЛ 9 (-1) **ЛОВ** 10 (+0) **ТЕЛ** 9 (-1)
ИНТ 17 (+3) **МДР** 15 (+2) **ХАР** 11 (+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +4
Навыки Магия +5, Проницательность +6, Расследование +7, Восприятие +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Драконов, Дварфов, Полурослико
УрОпасности 2 (450 опыта)

Особое снаряжение. У Барнибуса есть *волшебная палочка обнаружения магии*.

Колдовство. Барнибус является заклинателем 7 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями).
У него подготовлены следующими заклинания волшебника:
Заговоры (неограниченно): *защита от оружия [blade ward], свет [light], волшебная рука [mage hand], сообщение [message]*
1-й уровень (4 ячейки): *понимание языков [comprehend languages], опознание [identify], доспехи мага [mage armor], щит [shield]*
2-й уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей [detect thoughts], внушение [suggestion]*
3-й уровень (3 ячейки): *ясновидение [clairvoyance], послание [sending]*
4-й уровень (1 ячейка): *поиск существа [locate creature], упругий шар Отилюка [Otiluke's resilient sphere]*

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 2 (1к4) колющий урон.

ВАЖРА САФАР

Важра - талантливая волшебница чуть старше тридцати лет, и самая молодая среди тех, кто когда-либо занимал должность Черного Посоха. Как Верховный Маг Глубоководья, она может использовать всю магию и имеющие в её распоряжении ресурсы для защиты города от любых угроз. Сам Келбен Арунсун выбрал её в качестве своей преемницы и она владеет *Черным Посохом* олицетворяющим не только её должность, но и давшим второе имя Келбену. Хотя Важра и не самый могущественный маг в городе, она может показать себя во всей красе своего таланта. Несмотря на свои многочисленные способности, она все еще сомневается в своих навыках требуемых для этой должности, и редко принимает решения не посоветовавшись сначала с *Черным Посохом*, в котором находится дух Келбена Арунсуна, а также и всех остальных бывших до неё Черных Посохов. У неё обширная сеть информаторов, как и через своих собственных агентов, так и от шпионов Арфистов.

Важра руководит Академией Чёрного Посоха, школой магов Башни Черного Посоха в Дворцовом Округе. Она также несёт ответственность за Серую Стражу, элитным подразделением специальных сил, призванных защищать город в трудные времена. Важра всегда ищет новых авантюристов, чтобы пополнить ряды Серой Стражи и она особенно заинтересована в тех, кто выделяется своими уникальными навыками, способностями или заклинаниями.

Некоторые из более старших и опытных магов Глубоководья считают Важру выскочкой, но они достаточно умны, чтобы не бросить ей вызов. Только Публичный Лорд, в настоящее время Лаэраль Сереброрукая, может лишить Важру ее титула.

Важра Сафар

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс Доспеха 14 (*Черный Посох*; 17 *доспехи мага*)
Очки Здоровья 126 (23к8 + 23)
Скорость 30 фт.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 12 (+1)
ИНТ 20 (+5) **МДР** 11 (+0) **ХАР** 16 (+3)

Спасброски Сил +2, Лов +4, Тел +3, Инт +12, Мдр +7, Хар +5
Навыки Магия +10, История +10
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Дварфов, Эльфов, Гигантов, Полурослико в, Подземный
УрОпасности 13 (10000 опыта)

Особое снаряжение. Важра владеет *Чёрным Посохом* (см. приложение А), который учтён в её статблоке. Бросьте 2к10 для определения количества оставшихся в посохе зарядов.
Сопротивление магии. Важра совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.
Колдовство. Важра является заклинательницей 18 уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 18, +12 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], свет [light], волшебная рука [mage hand], сообщение [message], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии [detect magic], опознание [identify], доспехи мага [mage armor], волна грома [thunderwave]*
2 уровень (3 ячейки): *невидимость [invisibility], туманный шаг [misty step], паутина [web]*
3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell], полёт [fly], послание [sending]*
4 уровень (3 ячейки): *изгнание [banishment], огненный щит [fire щит], каменная кожа [stoneskin]*
5 уровень (3 ячейки): *длань Бигби [Bigby's hand], обет [geas], телекинез [telekinesis]*
6 уровень (1 ячейка): *цепная молния [chain электрический], сфера неуязвимости [globe of invulnerability]*
7 уровень (1 ячейка): *узилище [forcecage], радужные брызги [prismatic spray]*
8 уровень (1 ячейка): *преграда магии [antimagic field], слово силы: оглушение [power word stun]*
9 уровень (1 ячейка): *заточение [imprisonment]*

Действия
Чёрный Посох. *Рукопашная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание*: 5 (1к6 + 2) дробящего урона, или 6 (1к8 + 2) дробящего урона, если используется двумя руками. Важра может потратить 1 из зарядов посоха, чтобы при попадании нанести дополнительных 3 (1к6) урона силовым полем.

Важра Сафар, Чёрный Посох

ВИКТОРО КАССАЛАНТЕР

Лорд Дома Кассалантер - чертовски привлекательный полуэльф, любящий деньги и власть. Он и его жена получили что хотели, заключив сделку с Асмодеем, в обмен на души своих троих детей.

Викторо - жрец Асмодея, хотя его преданность Владыке Девяти Адов - секрет, известный только его жене и самым близким друзьям. Большинство жителей Глубоководья знают его как успешного банкира, филантропа и почитателя Латандера. Часть прибыли от его бизнеса идет на то, чтобы накормить и дать приют бедным. Но за этой маской благородства Викторо - спрятана корыстная тварь.

Душа старшего сына Викторо, Освальдо, навсегда потеряна и не может быть спасена. Чтобы смягчить свою вину, Викторо разработал план по спасению душ его детей-близнецов, Теренцио и Элзерины. По условиям контракта, они будут лишены своих душ в их девятый день рождения, и этот день быстро приближается. Но Викторо может откупиться от условий контракта, выполнив прописанный в нём пункт, "одну заменит миллион золотых монет и жертвоприношение ста невинных душ заменит нам ещё одну."

Викторо образован, вежлив, несклонен к вспышкам гнева и благословлён на хорошее здоровье, долгую жизнь и иммунитет к болезням. Он одевается по последней моде и ходит с тростью с рубиновым набалдашником отнюдь не потому что она ему нужна для ходьбы. Эта трость имеет волшебные свойства *жезла правления*.

Викторо Кассалантер

Средний гуманоид (полуэльф), законно-злой

Класс Доспеха 15 (*зачарованный проклёпанный кожаный доспех*, *кольцо защиты*)
Очки Здоровья 97 (15к8 + 30)
Скорость 30 фт.

СИЛ 13 (+1) **ЛОВ** 13 (+1) **ТЕЛ** 14 (+2)
ИНТ 16 (+3) **МДР** 17 (+3) **ХАР** 18 (+4)

Спасброски Тел +6, Мдр +7
Навыки История +7, Проницательность +7, Убеждение +8, Религия +7
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям Отравленный
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Драконов, Эльфов, Инферно
УрОпасности 10 (5900 опыта)

Особое снаряжение. Викторо носит *кольцо защиты* и *зачарованный проклёпанный кожаный доспех*, замаскированный под хорошего качества одежду. Также у него есть *жезл правления* в виде трости с рубиновым набалдашником.
Наследие фей. Викторо совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.
Колдовство. Викторо является заклинателем 15 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). У Викторо подготовлены следующие заклинания жреца:
Заговоры (неограниченно): *указание [guidance], свет [light], починка [mending], уход за умирающим [spare the dying], чудотворство [thaumaturgy]*
1-й уровень (4 ячейки): *очарование личности [charm person], приказ [command], обнаружение магии [detect magic], маскировка [disguise self], защита от добра и зла [protection from evil and good], убежище [sanctuary]*
2-й уровень (3 ячейки): *гадание [augury], малое восстановление [lesser restoration], отражения [mirror image], бесследное передвижение [pass without trace], божественное оружие [spiritual weapon]*
3-й уровень (3 ячейки): *мерцание [blink], ясновидение [clairvoyance], рассеивание магии [dispel magic], магический круг [magic circle], защита от энергии [protection from energy]*
4-й уровень (3 ячейки): *изгнание [banishment], переносящая дверь [dimension door], предсказание [divination], свобода перемещения [freedom of movement], превращение [polymorph]*
5-й уровень (2 ячейки): *подчинение личности [dominate person], небесный огонь [flame strike], изменение памяти [modify memory], нашествие насекомых [insect plague]*
6-й уровень (1 ячейка): *полное исцеление [heal]*
7-й уровень (1 ячейка): *божественное слово [divine word]*
8-й уровень (1 ячейка): *землетрясение [earthquake]*

Действия
Мультиатака. Викторо совершает две атаки рапирой.
Рапира. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющий урон.
Плащ Теней (2 / День). Викторо становится невидимым до конца своего следующего хода. Если он атакует или читает заклинание невидимость пропадает.
Призыв дьявола (перезаряжается через 9 дней). Викторо призывает **шипастого дьявола**. Дьявол появляется в незанятом пространстве в пределах 30 футов от Викторо, действует как союзник Викторо и не может призвать других дьяволов. Время действия 1 минута, если раньше он или Викторо не умрет, или Викторо не отклонит его действием.

ВОЛОТАМП ГЕДДАРМ

Напыщенный путешественник Волотамп Геддарм отдыхает в Глубоководье после успехов по продвижению на прилавки магазинов последней своей книги - *Руководство Воло по Монстрам*. Вместе со своими старыми друзьями он

Волотамп "Воло" Геддарм

Средний гуманоид (человек), хаотично-добрый

Класс Доспеха 11
Очки Здоровья 31 (7к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ 9 (-1) **ЛОВ** 12 (+1) **ТЕЛ** 10 (+0)
ИНТ 15 (+2) **МДР** 11 (+0) **ХАР** 16 (+3)

Спасброски Тел +2, Мдр +2
Навыки Уход за животными +4, Магия +4, Обман +5, История +4, Проницательность +2, Расследование +4, Восприятие +2, Выступление +7, Убеждение +7, Ловкость рук +3, Выживание +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Дварфов, Эльфов
УрОпасности 1/4 (50 опыта)

Колдовство. Воло является заклинателем 1 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:
Заговоры (неограниченно): *дружба [friends], починка [mending], фокусы [prestidigitation]*
1-й уровень (2 ячейки): *понимание языков [comprehend languages], обнаружение магии [detect magic], маскировка [disguise self]*

Действия
Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 3 (1к4 + 1) колющий урон.

проводит большую часть своего свободного времени в баре таверны Зияющий Портал или выпивая с ними или обдумывая свою следующую книгу.

У Воло завышенное мнение о себе и своей значимости в мире, но он не лишен своего обаяния. Нет ничего такого, чтобы он не сделал для помощи в беде своему другу.

ГОРОДСКАЯ СТРАЖА

Городская Стража - это армия Глубоководья, в обязанности которой входит защита городских стен и ворот, правительственных зданий, гавани и чиновников. Городская Стража также патрулирует дороги в Амфайл, Золотые Поля и Кинжальный Брод.

Звания Городской Стражи

Члены Городской Стражи ранжируются по званиям. От низшего к высшему:

Рядовой
Сержант (армар)
Лейтенант (сивилар)
Капитан (сеньор сивилар)
Должности командующих, некоторые из них постоянны (Сенешаль Замка Глубоководья, Защитник Гавани, Мастер Северных Башен, Мастер Южных Башен, Мастер-Оружейник), другие предоставляются по мере необходимости в военное время (Рука Лордов и Чемпион Лордов)
Хранитель Глубоководья

Текущий Хранитель Глубоководья - Элминстер, служащий Публичному Лорду, Лаэраль Сереброрукой.

Кавалерия Грифонов - это специальное подразделение Городской Стражи, члены которой - ветераны-солдаты, обученные летать на грифонах.

Игровая статистика. Рядовые и сержанты Городской Стражи являются **стражниками**. От звания лейтенант и выше, как правило, **ветераны**.

Наездник на грифонах

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (полулаты)
Очки Здоровья 58 (9к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ 14 (+2) **ЛОВ** 15 (+2) **ТЕЛ** 14 (+2)
ИНТ 10 (+0) **МДР** 12 (+1) **ХАР** 10 (+0)

Навыки Уход за животными +3, Атлетика +4, Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Любой один язык (обычно Общий)
УрОпасности 2 (450 опыта)

Действия

Длинное копьё. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию (с помехой в пределах 5 фт.), досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание*: 8 (1к12 + 2) колющий урон, или 11 (1к12 + 5) колющий урон на скакуне.

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к4 + 2) колющий урон.

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание*: 6 (1к8 + 2) колющий урон.

Реакции

Падение пёрышком. Наездник носит магическое кольцо, позволяющее ему, реакцией на падение, наложить на себя заклинание *падение пёрышком [feather fall]*. После наложения заклинания кольцо станет немагическим предметом.

ГОРОДСКОЙ ДОЗОР

Городской Дозор - это полиция Глубоководья, в обязанности которой входит поддержка спокойствия в городе и задержание преступников. Патрули Городского Дозора обычно состоят из четырех-двенадцати персон. Патруль, ожидающий возможные неприятности, может иметь подкрепление в виде **священника** (заимствованного в одном из местных храмов) или **мага** (из Бдительного Ордена Волшебников и Защитников).

Звания Городского Дозора

Члены Городского Дозора называются офицерами. Их звания, от низшего к высшему:

Констебль
Сержант (армар)
Лейтенант (сивилар)
Капитан (сеньор сивилар; начальник сторожевого поста)
Майор (окружной сивилар; по одному на каждый городской округ)
Командующий Дозором

В состав Дозора также входит Старший Оружейный Мастер, который подчиняется Командующему Дозором и отвечает за снабжение. Командующий Дозором отчитывается перед Публичным Лордом Лаэраль Сереброрукой.

Игровая статистика. Большинство в Городском Дозоре - **ветераны**. Некоторые из самых высокопоставленных - **рыцари**. Все члены Городского Дозора во время дежурства одевают шлемы и носят дубинки.

Офицеры Городского Дозора

ГРАБИТЕЛИ ПРЕИСПОДЕН

Грабители Преисподен были пятью беспринципными авантюристами, которые специализировались на расхищении гробниц личей (некоторые называют их «преисподни»). Для того чтобы присоединиться к Черной Сети им пришлось сменить деятельность и три года назад они прибыли в Глубоководье, планируя создать плацдарм Жентарима в городских стенах. За это время они заключили союзы с различными дворянами и гильдиями и впали в немилость у других, не подпуская при этом к себе шпионов Арфистов.

ДЭВИЛ СТАРСОНГ (ЗВЁЗДНАЯ ПЕСНЯ)

В ячейке Черной сети Глубоководья Дэвил носит титул Мастер Переговоров и Возможностей, так как он хорошо разбирается в прибыльных деловых сделках и легко заводит друзей.

Как и большинство солнечных эльфов, Дэвил имеет склонность к магии и обладает редким терпением, которое приходит с долгой жизнью. В отличие от большинства, он ни в малейшей степени не надменен и притязателен. Дэвил имеет комнату в Зияющем Портале и ведёт все свои дела связанные с бизнесом в баре заведения, договариваясь о сделках с изяществом и апломбом, даже будучи пьян, и использует эльфийскую лютню в качестве фокуса при чтении заклинаний.

Дэвил может познакомить персонажей с другими лидерами ячейки Черной Сети в Глубоководье, а именно с Истрид Хорн (если им нужен кредит), Скимо Странная Бутыль (если нужна магия), Ташлин Яфира (если нужно оружие или наемники) и Охотник Зира (если нужен убийца высокой квалификации).

Дэвил Звездная Песня

Средний гуманоид (эльф), нейтральный

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)
Очки Здоровья 82 (15к8 + 15)
Скорость 30 фт.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 12 (+1)
ИНТ 16 (+3) **МДР** 12 (+1) **ХАР** 17 (+3)

Спасброски Лов +5, Хар +6
Навыки Магия +6, История +6, Проницательность +4, Восприятие +4, Выступление +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Драконов, Дварфов, Эльфов
УрОпасности 6 (2300 опыта)

Наследие фей. Дэвил совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.
Колдовство. Дэвил является заклинателем 12 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями).

У него подготовлены следующие заклинания барда:
Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], починка [mending], малая иллюзия [minor illusion], злая насмешка [vicious mockery]*
1-й уровень (4 ячейки): *лечение ран [cure wounds], маскировка [disguise self], усыпление [sleep]*
2-й уровень (3 ячейки): *корона безумия [crown of madness], невидимость [invisibility], внушение [suggestion]*
3-й уровень (3 ячейки): *необнаружимость [nondetection], послание [sending], языки [tongues]*
4-й уровень (3 ячейки): *принуждение [compulsion], свобода перемещения [freedom of movement], превращение [polymorph]*
5-й уровень (2 ячейки): *подчинение личности [dominate person], высшее восстановление [greater restoration]*
6-й уровень (1 ячейка): *неудержимая пляска Оттo [Otto's irresistible dance]*

Действия
Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к4 + 2) колющий урон.

ИСТРИД ХОРН

Истрид - Мастер Монеты и Торговли в Черной Сети Глубоководья. Щитовая дварфийка заправляет всеми незаконными кредитными операциями из хорошо охраняемого склада в Портовом Округе, предлагая кредиты тем, кто нуждается в монетах. Ее процентные ставки сопоставимы с процентными ставками ее конкурентов (включая благородные семьи банкиров, таких как Кассалантеры или Ирлингстары), но штраф за неуплату кредита от Истрид более суров.

Истрид поклоняется Вергадейну, дварфийскому богу богатства и удачи. Ей нравится, когда другие у неё в долгу, а для выбивания своих кредитов она нанимает головорезов и бандитов. Если этого окажется недостаточно, Истрид может обратиться за помощью к своим старым товарищам по приключениям.

Истрид Хорн

Средний гуманоид (дварф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)
Очки Здоровья 117 (18к8 + 36)
Скорость 25 фт.

СИЛ 12 (+1) **ЛОВ** 10 (+0) **ТЕЛ** 14 (+2)
ИНТ 11 (+0) **МДР** 17 (+3) **ХАР** 13 (+1)

Спасброски Тел +5, Мдр +6
Навыки Запугивание +4, Религия +3
Сопротивление к урону яд
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Дварфов
УрОпасности 8 (3900 опыта)

Дварфийская устойчивость. Истрид совершает с преимуществом спасброски от состояния «отравленный».
Колдовство. Истрид является заклинателем 9 уровня. Её способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями).
У неё подготовлены следующие заклинания жреца:
Заговоры (неограниченно): *свет [light], починка [mending], священное пламя [sacred flame], уход за умирающим [spare the dying]*
1-й уровень (4 ячейки): *божественное благоволение [divine favor], направленный снаряд [guiding bolt], лечащее слово [healing word], щит веры [shield of faith]*
2-й уровень (3 ячейки): *малое восстановление [lesser restoration], магическое оружие [magic weapon], удержание*

личности [hold person], тишина [silence], божественное оружие [spiritual weapon]
3-й уровень (3 ячейки): *маяк надежды [beacon of hope], мантия крестоносца [crusader's mantle], рассеивание магии [dispel magic], возрождение [revivify], духовные стражи [spirit guardians], хождение по воде [water walk]*
4-й уровень (3 ячейки): *изгнание [banishment], свобода перемещения [freedom of movement], страж веры [guardian of faith], каменная кожа [stoneskin]*
5-й уровень (1 ячейка): *небесный огонь [flame strike], множественное лечение ран [mass cure wounds], удержание чудовища [hold monster]*

Действия
Мультиатака. Истрид совершает две рукопашные атаки.
Молот. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 8 (2к6 + 1) дробящий урон.
Чувство сокровищ (3/день). Истрид волшебным образом определяет драгоценные металлы и камни, такие как монеты и драгоценные камни, в пределах 60 фт от нее.

СКИМО ВИРДБОТТЛ (СТРАННАЯ БУТЫЛЬ)

Скимо - Мастер Магии в Черной Сети Глубоководья, работает под прикрытием тесного магазинчика Варева из Странных Бутылок в Торговом Округе. Большинство его зелий и эликсиров немагические, но для своих друзей-Жентов он создаёт и магические версии.

Скимо предал своих товарищей по вере, его услуги были перекуплены Домом Гралхунд и наёмниками Чёрной Сети, лояльными Мэншуну. Скальный гном использует *бумажных птиц* (см. приложение А) для отправки сообщений как своим новым друзьям, так и старым.

Скимо Странная Бутыль

Маленький гуманоид (гном), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 *доспехи мага*)
Очки Здоровья 72 (16к6 + 16)
Скорость 25 фт.

СИЛ 9 (-1) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 12 (+1)
ИНТ 17 (+3) **МДР** 12 (+1) **ХАР** 15 (+2)

Спасброски Инт +6, Мдр +4
Навыки Магия +6, История +6, Восприятие +4, Выступление +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Бездны, Общий, Гномов, Подземный
УрОпасности 6 (2300 опыта)

Гномья хитрость. Скимо совершает с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.
Колдовство. Скимо является заклинателем 9 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями).

У него подготовлены следующие заклинания волшебника:
Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], свет [light], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation]*
1-й уровень (4 ячейки): *обнаружение магии [detect magic], доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], щит [shield]*
2-й уровень (3 ячейки): *туманный шаг [misty step], внушение [suggestion]*
3-й уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell], огненный шар [fireball], полёт [fly]*
4-й уровень (3 ячейки): *высшая невидимость [greater invisibility], град [ice storm]*
5-й уровень (1 ячейка): *конус холода [cone of холод]*

Действия
Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к4 + 2) колющий урон.

ТАШЛИН ЯФИРА

Ташлин - Мастер Клинков и Наёмников Жентарима в Глубоководье. Она заведует доспехами, оружием и обучением наёмников состоящих на довольствии в Черной Сети.

Прикрытием Ташлин служит роль телохранителя Ворондара Лейлстоуна, дварфа-магистра сторожевого поста у Южных Ворот. Она нравится дварфу и заслужила его доверие, что позволило ей получить звание капитана в Городской Страже. Служебное положение даёт ей возможность следить за всеми, кто проходит через ворота - что является гарантией её партнёрам по Черной Сети свободно покидать и возвращаться в город.

Родом из богатой калимшанской семьи, Ташлин обладает неограниченным чувством собственного превосходства. Скорая на расправу, она ненавидит отступать в хорошей драке и уважает любого, кто может победить ее в ближнем бою.

Ташлин Яфира

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 18 (латы)
Очки Здоровья 149 (23к8 + 46)
Скорость 30 фт.

СИЛ 18 (+4) **ЛОВ** 15 (+2) **ТЕЛ** 14 (+2)
ИНТ 10 (+0) **МДР** 14 (+2) **ХАР** 12 (+1)

Спасброски Сил +8, Тел +6
Навыки Атлетика +8, Запугивание +5, Восприятие +6
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки Общий
УрОпасности 9 (5000 опыта)

Неукротимый (2/день). Ташлин может перебросить проваленный бросок и должна использовать новый результат.

Второе дыхание (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Ташлин может бонусным действием восстановить 20 очков здоровья.

Действия
Мультиатака. Ташлин совершает три атаки двуручным мечом или из короткого лука.
Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием*: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 11 (2к6 + 4) рубящий урон, плюс 7 (2к6) рубящий урон если у Ташлин больше половины её очков здоровья.
Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием*: +6 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6 + 2) колющий урон, плюс 7 (2к6) колющий урон если у Ташлин больше половины её очков здоровья.

Грабители Преисподен (слева направо): Дэвил Звездная Песня, Истрид Хорн, Ташлин Яфира, Скимо Странная Бутыль, Охотник Зира

ОХОТНИК ЗИРА

Зира - немногословный, сильный полуорк-следопыт с огромным луком, соответственно стреляющим большими стрелами. Он Мастер Ассасин Черной Сети. Если Зира собрался кого-то убить, это означает, что его попросил это сделать один из его друзей (Дэвил, Истрид, Скимо или Ташлин). Персонажи могут стать его целью, или наоборот, Зира может прийти им на помощь, чтобы устранить общего врага.

Городской Дозор получал рапорты о тёмной фигуре, разгуливающей по крышам Глубоководья - огромной тени, крадущейся без единого звука и проливающей сверкающий смертельный дождь в виде длинных черных стрел. Откуда он приходит (если у него вообще есть кров над головой) остается загадкой, так же как и вопрос о том, где он может появиться в следующий раз.

Сокровище. Зира носит *кожаный доспех +2* и владеет увеличенным длинным луком. Этим уникальным оружием могут пользоваться лишь существа размером Средний или больше с Силой 18 или выше. Из лука стреляют крупными стрелами, что наносят колющий урон в размере 2к6 + модификатор Силы владельца. Дальность этого лука схожа с обычным дальним луком.

Охотник Зира

Средний гуманоид (полуорк), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 *(+2 кожаный доспех*)
Очки Здоровья 153 (18к8 + 72)
Скорость 30 фт.

СИЛ 18 (+4) **ЛОВ** 18 (+4) **ТЕЛ** 18 (+4)
ИНТ 11 (+0) **МДР** 14 (+2) **ХАР** 15 (+2)

Спасброски Мдр +5, Хар +5
Навыки Атлетика +7, Запугивание +5, Скрытность +7, Выживание +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Орков
УрОпасности 8 (3900 опыта)

Колдовство. Зира является заклинателем 10 уровня.. Его способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания паладина:
1-й уровень (4 ячейки): *приказ [command], защита от добра и зла [protection from evil and good], громовая кара [thunderous smite]*
2-й уровень (3 ячейки): *клеймящая кара [branding smite], поиск скакуна [find steed]*
3-й уровень (2 ячейки): *ослепляющая кара [blinding smite], рассеивание магии [dispel magic]*

Действия
Мультиатака. Зира совершает три атаки глефой или увеличенным длинным луком
Глефа. *Рукопашная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 9 (1к10 + 4) рубящий урон.
Увеличенный длинный лук. *Дальнобойная атака оружием*: +7 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание*: 11 (2к6 + 4) колющий урон.
Ужасный вид (перезаряжается после короткого или длительного отдыха). Зира источает магическую угрозу. Любой враг в пределах 30 футов от него должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13 или испугаться Зира на 1 минуту. Когда испуганный враг заканчивает свой ход на расстоянии более 30 футов от Зира, он может повторить спасбросок, при успехе эффект будет прекращён.

ДЖАЛЕСТЕР СИЛЬВЕРМЕЙН (СЕДОГРИВ)

Джалестер, серьезный мужчина лет двадцати пяти, родом из дальних земель Кормира, где он сделал себе репутацию, работая на компанию наёмников Стальные Тени. Несколько лет назад Джалестер вместе с другими членами компании, покинули Долины и перебрались в Глубоководье, и один из них - Фаэрел Данблейд - стал его лучшим другом и любовником.

Элминстер по-дружески помог двум молодым людям и обратил на них внимание Лаэраль Сереброрукой, взявшей их к себе на службу в качестве помощников и шпионов. Джалестер и Фаэрел помогли Публичному Лорду разоблачить заговор с целью свержения правительства, но в процессе привлечения виновных к ответственности Фаэрел был убит. Джалестер остался в Глубоководье, став одним из полевых агентов Лаэраль во благо Глубоководья и Альянса Лордов. После гибели Фаэрела ему было не до романтических отношений, но теперь он снова жаждет познать любовь.

Сокровище. Джалестер владеет *жетоном Дозора* (см. приложение А). Если жетон потеряется, или отнять у него, то предмет вернётся к Лаэраль Сереброрукой.

Джалестер Седогрив

Средний гуманоид (человек), законно-добрый

Класс Доспеха 18 (кольчуга, *жетон Дозора*)
Очки Здоровья 71 (13к8 + 13)
Скорость 30 фт.

СИЛ 14 (+2) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 13 (+1)
ИНТ 12 (+1) **МДР** 14 (+2) **ХАР** 13 (+1)

Спасброски Сил +4, Тел +3
Навыки Атлетика +4, Выживание +4
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Эльфов
УрОпасности 4 (1100 опыта)

Особое снаряжение. Джалестер владеет *жетоном Дозора*.
Второе дыхание (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Джалестер может бонусным действием восстановить 16 (1к10 + 11) очков здоровья.

Действия

Мультиатака. Джалестер совершает две атаки оружием.
Длинный меч. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящий урон, или 7 (1к10 + 2) рубящий урон при использовании двумя руками.
Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющий урон.

Реакции

Ответный удар. Если существо, видимое Джалестером, промахивается по нему рукопашной атакой, то Джалестер может реакцией совершить ответную рукопашную атаку по этому существу. При попадании, цель получит дополнительных 4 урона от оружия.

ДЖАРЛАКС БЭНР

Джарлакс - колоритный, лихой дроу-бунтарь. Он лидер фракции отступников дроу под названием Бреган Д'Эрт, состоящую из мужчин-дроу, в большинстве из истребленных или опозоренных домов и бесправных в их обществе сексизма. Одаренный острым умом, чувством юмора, мастерством владения клинками и множеством полезных магических предметов, Джарлакс проник в Лускан, навел своего рода порядок в царящем в городе беспределе, и объявил себя его тайным лордом.

Джарлакс любит замысловатые, полные интриг и тайн проекты, которые ставят его врагов в тупик - последний из них - это план по легализации Лускана, сделав его членом Альянса Лордов. Сомнительная репутация города сорвала все его предыдущие усилия, и нынешние лидеры Альянса Лордов выразили свое несогласие с принятием Лускана. Некоторые прямо заявили, что город никогда не будет желанным гостем в альянсе. Тем не менее, Джарлакс стремится убедить Лаэраль Сереброрукую, Публичного Лорда Глубоководья, встать на сторону Лускана - даже если этот процесс приведет к выходу других членов из альянса. Джарлакс понимает, что слияние состояний Лускана с Глубоководьем увеличит его политическое и экономическое могущество на Побережье Мечей.

В Глубоководье Джарлакс прибыл в облике Зардоза Зорда, человека-иллусканца. «Капитан Зорд» руководит карнавалом Ярмарка Дев Моря, который путешествует вверх и вниз по Побережью Мечей на трех кораблях: *Франт, Сердцеед* и *Буян* (эти названия характеризуют личность Джарлакса). Большую часть времени он проводит на борту *Франта*, своем личном корабле. Два других судна предназначены для перевозки участников карнавала и их парадных фургонов.

Заключив союз с Лантаном (остров на юге) Джарлакс вооружил лейтенантов Бреган Д'Эрт Лантанским огнестрельным оружием, функциональность которого зависит от магического дымового пороха. Он также приобрел лантанскую субмарину *Алый Марпенот*. Скрытая от посторонних глаз, подводная лодка находится под стоящим на рейде Франтом. В планах Джарлакса субмарина будет нужна, для того чтобы покинуть Глубоководье, если его проект не осуществится.

В первую очередь Джарлакс предан себе самому, и во вторых - Бреган Д"Эрт.

Джарлакс Бэнр

Средний гуманоид (эльф), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 24 *(+3 кожаный доспех*, Вежливая Защита)
Очки Здоровья 123 (19к8 + 38)
Скорость 30 фт.

СИЛ 12 (+1) **ЛОВ** 22 (+6) **ТЕЛ** 14 (+2)
ИНТ 20 (+5) **МДР** 16 (+3) **ХАР** 19 (+4)

Спасброски Лов +11, Мдр +8
Навыки Акробатика +11, Атлетика +6, Обман +14, Восприятие +8, Ловкость рук +11, Скрытность +16
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 18

Языки Бездны, Общий, Драконов, Дварфов, Эльфов, Подземный
УрОпасности 15 (13000 опыта)

Особое снаряжение. Джарлакс носит *кожаный доспех +3, шапку маскировки, плащ невидимости, наручи летающих кинжалов, глазную повязку пройдохи, кольцо правды* (последние 3 предмета см. в приложении А). Кроме того, он владеет *рапирой +3, переносной дырой* и *волшебной палочкой паутины*. Его шляпа украшена *пером призыва диатримы* (см. приложение А).
Увёртливость. Если Джарлакс подвергнется эффекту, позволяющему совершить спасбросок Ловкости для получения лишь половины урона, то он вместо этого не получает урона при успешном спасброске, или половину при неудачном спасброске. Он не сможет применить эту особенность, если окажется недееспособным.
Наследие фей. Джарлакс совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.
Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Джарлакса является Харизма (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:
Неограниченно: *пляшущие огоньки [dancing lights]*
1/день каждое: *тьма [darkness], огонь фей [faerie fire], левитация (только на себя) [levitate]*
Легендарное сопротивление (1 день). Если Джарлакс проливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.
Мастер освоения предметов. Джарлакс может настроиться на пять магических предметов, и настроиться на предметы обычно требующие настройки от чародея, колдуна или волшебника.

Скрытая атака (1/ход). Джарлакс наносит дополнительных 24 (7к6) урона при попадании по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, либо когда цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника, а сам Джарлакс совершил бросок атаки без помехи.
Вежливая защита. Пока Джарлакс носит лёгкую броню или не носит броню вовсе, и не владеет щитом, то в его КД включается модификатор Харизмы.
Чувствительность к солнечному свету. При отсутствии глазной повязки пройдохи, Джарлакс совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия
Мультиатака. Джарлакс совершает три атаки *+3 рапирой* или две атаки кинжалами из его *наручей летающих кинжалов*.
+3 Рапира. *Рукопашная атака оружием*: +14 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (1к8 + 9) колющий урон.
Летающий кинжал. *Дальнобойная атака оружием*: +11 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к4 + 6) колющий урон.

Легендарные действия
Джарлакс может совершить 3 легендарных действия, на выбор из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Джарлакс восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.
Скорый шаг. Джарлакс перемещается со своей скоростью, не провоцируя атаки.
Атака (стоит 2 действия). Джарлакс совершает одну атаку своей *рапирой +3*, или две атаки кинжалами, призванными из *наручей летающих кинжалов*.

Дроу-стрелок

ДРОУ-СТРЕЛКИ

Огнестрельное оружие не имеет широкого распространения на Севере, но некоторые члены Бреган Д'Эрт оснащены Лантанскими пистолями, пулями и пакетами с *дымовым порохом*. Эти стрелки-дроу опытны во владении пистолями, и так же хорошо владеют своим оружием, как и лучшие лучники со своими луками.

Дроу-стрелок

Средний гуманоид (эльф), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (проклёпанный кожаный доспех, щит)
Очки Здоровья 84 (13к8 + 26)
Скорость 30 фт.

СИЛ 13 (+1) **ЛОВ** 18 (+4) **ТЕЛ** 14 (+2)
ИНТ 11 (+0) **МДР** 13 (+1) **ХАР** 14 (+2)

Спасброски Лов +6, Тел +4, Мдр +3
Навыки Восприятие +3, Скрытность +8
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Эльфов, Подземный
УрОпасности 4 (1100 опыта)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.
Стрелок. Нахождение в пределах 5 футов от враждебного существа или атака на дальней дистанции не накладывает помеху к его броскам дальнобойной атаки пистолетом. Кроме этого, его дальнобойные атаки пистолетом игнорируют укрытия на половину и на три четверти.
Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дроу является

Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). У него подготовлены следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:
Неограниченно: *пляшущие огоньки [dancing lights]*
1/день каждое: *тьма [darkness], огонь фей [faerie fire], левитация (только на себя) [levitate]*
Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия
Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.
Короткий меч. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 7 (1к6 + 4) колющий урон.
Ядовитый пистоль. *Дальнобойная атака оружием*: +6 к попаданию, дистанция 30/90 фт., одна цель. *Попадание*: 9 (1к10 + 4) колющий урон плюс 11 (2к10) яд урон.

ФЕЛРЕКТ ЛАФИН

Фелрект мужчина дроу, который родился женщиной. Недовольный обращением с мужчинами в своем обществе, он решил присоединиться к Бреган Д'Эрт. Джарлакс почти сразу же обратил внимание на Фелректа, и с тех пор молодой дроу стал одним из самых преданных лейтенантов Джарлакса. Стремясь проявить себя, Фелрект всегда находится в первых рядах добровольцев на задания и бросается с воодушевлением в бой.

Фелрект и Креббиг Маскилир - близкие друзья и работают в команде, поддразнивая друг друга и насмехаясь над своими противниками. У Фелректа не хватает жестокости, характерной для большинства дроу, и он не убьет противника до тех пор, пока у него не останется другого выбора.

Игровая статистика. Фелрект Лафин - нейтрально-добрый **дроу-стрелок**. В дополнение к своему оружию у него четыре сумки с *дымовым порохом* (см. приложение А) и патронташ с двадцатью пулями для пистоля.

КРЕББИГ МАСКИЛИР

Дом Креббига давным-давно уничтожен, что не оставило ему никакой связи со своей прежней жизнью в Подземье. Он молод и безрассуден.

Креббиг работает в связке с Фелректом Лафином, и у них это неплохо получается, несмотря на различное мировоззрение. Креббиг отдаёт Фелректу роль лидера в переговорах, соглашаясь с его рассуждениями.

Игровая статистика. Креббиг Маскилир - хаотично-нейтральный **дроу-стрелок**. В дополнение к своему оружию у него четыре сумки с *дымовым порохом* (см. приложение А) и патронташ с двадцатью пулями для пистоля.

СОЛУН ЗИБРИНДАС

Солун - жестокий с примесью садизма, фанатичный задира, яростно преданный Бреган Д'Эрт и Джарлаксу. Его младший брат, Нарл, внедрился в Гильдию Занатара. Солун считает Нарла слабаком, который обратился к тайной магии в качестве компенсации своих сил, и он никогда не верил в своего брата или его способностям.

Солун питает жгучую ненависть к наземным эльфам и полуэльфам, и с юных лет убивал их по мере возможности. Когда Солун не участвует в операциях Бреган Д'Эрт, то он проводит ночи крадясь по темным улицам и переулкам Глубоководья, выискивая с целью убийства одиноких эльфов или полуэльфов. Он скрывает свои ночные выходки как может, но Джарлакс, Фелрект и Креббиг знают о его похождениях.

Игровая статистика. Солун Зибриндас - нейтрально-злой **дроу-стрелок** со следующими изменениями:

- Солун вооружен скимитаром вместо короткого меча (он наносит рубящий урон вместо проникающего урона).
- Он носит сделанные дроу *эльфийские сапоги*.
- В дополнение к своему оружию у него четыре сумки с *дымовым порохом* (см. приложение А) и патронташ с двадцатью пулями для пистоля.

ДУРНАН

Дурнан - законный владелец Зияющего Портала. Хотя он и выглядит как мужчина средних лет, чьи лучшие дни уже позади, Дурнан обладает острым умом и все еще может, если это необходимо, махать мечом. Он не любит говорить о своем прошлом, и ничего не расскажет про то время когда был искателем приключений.

Про родных Дурнана ничего неизвестно и он не распространяется на эту тему. Он вообще редко произносит два слова, когда достаточно сказать одно. У него мрачное чувство юмора, и он не жалеет тех, кто рискует спуститься в Подгорье.

Под барной стойкой, в пределах досягаемости, хранится его волшебный двуручный меч Суровый Хранитель, которым можно при желании даже расколоть пополам стол. Также у него есть и двойной арбалет (тяжелый арбалет с уменьшенной дальностью атаки, стреляющий двумя болтами в одну и ту же цель). Тем не менее, если он и ввязывается в драку, то предпочитает свои кулаки и точно брошенную пивную кружку.

Дурнан редко покидает стены Зияющего Портала, используя для выполнения поручений по мере необходимости своих работников. Когда он в хорошем настроении, то может мягко отговорить милых «ничтожеств» от спуска в Подгорье, если решит, что они там не выживут, или направить искателей приключений к завсегдатаям таверны, которые могут им помочь или предложить полезную информацию.

Дурнан
Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 16 (*эльфийская кольчуга*)
Очки Здоровья 144 (17к8 + 68)
Скорость 30 фт.

СИЛ 18 (+4) **ЛОВ** 15 (+2) **ТЕЛ** 18 (+4)
ИНТ 13 (+1) **МДР** 12 (+1) **ХАР** 10 (+0)

Спасброски Сил +8, Тел +8
Навыки Атлетика +8, Восприятие +5
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Общий, Дварфов
УрОпасности 9 (5000 опыта)

Особое снаряжение. Дурнан владеет *мечом остроты* (двуручный меч), названный Суровым хранителем. Он носит *сапоги ходьбы и прыжков*, *эльфийскую кольчугу* и *кольцо отражения заклинаний*.
Неукротимый (перезаряжается после продолжительного отдыха). Дурнан может перебросить проваленный бросок и должен использоваться новый результат.
Отражение заклинаний. Пока Дурнан владеет *кольцом отражения заклинаний*, он совершает с преимуществом спасброски от заклинаний, нацеленных именно на него (не обладающих зонами воздействия). Кроме того, если у него выпадет «20» при спасброске от заклинания с уровнем не больше 7, заклинание не окажет на него никакого эффекта, и вместо этого нацелится на заклинателя, используя уровень ячейки, Сл спасброска, бонус атаки и базовую характеристику самого заклинателя.

Действия
Мультиатака. Дурнан совершает четыре рукопашных атаки оружием.
Суровый хранитель. *Рукопашная атака оружием*: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 11 (2к6 + 4) рубящий урон. Если целью является объект, вместо этого попадание наносит 16 рубящего урона. Если целью является существо, и Дурнан выкидывает 20 на к20 в броске атаки, цель получает дополнительные 14 рубящего урона, а Дурнан кидает еще один к20. При результате 20 он отрубает одну из конечностей цели или какую-то другую часть ее тела, если у неё нет конечностей.
Двойной арбалет. *Дальнобойная атака оружием*: +6 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание*: 13 (2к10 + 2) колющий урон.

ЗАНАТАР

Занатар - имя, присваиваемое бехолдеру-лорду преступного мира, обитающему в подземельях под Глубоководьем. Это не первый бехолдер, принявший эти полномочия, и далеко не последний.

Как и все бехолдеры, Занатар - параноидальный тиран, который при помощи чар и запугивания порабощает своих приспешников. Гильдия Занатара состоит из личностей пользующихся дурной репутацией в Глубоководье, а также монстров, вынужденных подчиниться или присоединиться к бехолдеру из-за обещанных сокровищ, пищи и власти. В рядах гильдии в порядке вещей вероломство, измена и предательство, поскольку все соперничают друг с другом за благосклонность и симпатии бехолдера. Однако такие блага мимолетны, так как бехолдер быстро проникается недоверием к тем, кто добивается его милости.

Логово Занатара находится в подземелье под Портом Черепа, подземным поселением на третьем уровне Подгорья. Это полуразвалившийся городишко, построенный внутри гигантской пещеры, соединенной с подземной рекой. Члены Гильдии Занатара часто посещают ветхие здания городка, чьи улицы патрулируют огненные черепа.

Единственное существо, о котором Занатар действительно заботится как о себе - это золотая рыбка Силгар, которую он содержит в большом стеклянном резервуаре. Слуги Занатара постоянно присматривают и ухаживают за рыбкой, но даже их усердность не может поддерживать жизнь такого существа вечно. Всякий раз, когда рыбка дохнет, логово охватывает паника, ведь слугам нужно успеть заменить сдохшую рыбку на живую, прежде чем Занатар поймет что произошло. К счастью для них, бехолдер не замечает отличий в этих золотых рыбках.

Занатар чрезвычайно любит золото. Несколько лет назад его шпионы украли *Камень Голорра*, в котором содержится информация, нужная для обнаружения и проникновения в хранилище дварфов под Глубоководьем. Занатар смог попасть в хранилище, но был изгнан оттуда драконом. Недавно кто-то украл спрятанный в логове бехолдера *Камень Голорра*, и Занатар убежден, что за кражей стоит Черная Сеть.

Бехолдер попал в бульдожью хватку своей собственной паранойи. Ему повсюду мерещатся враги и он набрасывается на любого, кого подозревает как шпиона или убийцу Жентарима. Авантюристы привлекают его внимание, когда входят в контакт с известными или подозреваемыми в принадлежности к Черной Сети личностями, и быстро клеймятся им как враги которых нужно уничтожить.

Игровая статистика. Занатар - бехолдер, носящий магические кольца на трех своих глазных стебельках. Он настроен на все три кольца, при этом УрОпасности бехолдера не изменяется. *Кольцо невидимости* одето на глазном стебельке с лучом страха, *кольцо защиты разума* на глазном стебельке усыпляющего луча, и *кольцо сопротивления (силовое поле)* на глазном стебельке замедляющего луча.

У Силгар, любимой рыбы Занатара, статистика **квиппера**, за исключением отсутствующей черты Кровавое Бешенство.

ЛАЭРАЛЬ СИЛЬВЕРХЭНД (СЕРЕБРОРУКАЯ)

Анамануэ Лаэраль Сереброрукая родилась в Год Капюшонов (765 ЛД), пятой из семи дочерей богини Мистры. Каждая из Семи Сестер - могущественная и нестареющая красавица со склонностью к тайнам магии.

Давным-давно Лаэраль правила королевством Сторнантер и носила титул Королева-Ведьма Севера. Позже она возглавляла группу искателей приключений известных как Девятеро. Встретив Келбена Арунсуна, ставшего впоследствии Черным Посохом и Лордом Магом Глубоководья, она вышла за него замуж. После смерти Келбена Лаэраль удалилась от

дел и публичности, однако вновь вернулась после Магической Чумы и Раскола, ослабленная уходом от мира Мистры, её возвращением и гибелью.

Магические возможности Лаэраль не так велики, как когда-то, но она делает все возможное, чтобы скрыть этот факт. Только Элминстер, ее верный друг и советник, знает насколько она ослабла. Несмотря на всё это, Лаэраль остается грозной, здравомыслящей волшебницей с большим количеством магических сил в своём распоряжении.

Несколько лет назад Дагульт Неверембер был смещён с поста Публичного Лорда Глубоководья. Лаэраль, по просьбе Тайных Лордов, с неохотой согласилась занять эту должность и с тех пор является Публичным Лордом. Первоначально ошеломленная запросами дворян и руководителей гильдий, она в конце концов прекрасно освоилась в этой новой для себя ипостаси. Доверие вести дела своим советникам и заместителям, позволило ей бережно расходовать свои магические силы. По возможности она любит скрытно покинуть пределы Дворца Глубоководья, просто чтобы проветрится, привести мысли в порядок или навестить старых друзей (и врагов).

У Лаэраль натянутые отношения с Важрой Сафар, нынешним Черным Посохом. Во-первых, Лаэраль намного старше, мудрее и гораздо более могущественна, чем Важра, которую она считает неуверенным в своих силах ребенком. Во-вторых, Важра владеет *Черным Посохом*, в котором находится душа Келбена Арунсуна и души всех остальных Черных Посохов. Лаэраль желает быть обладательницей посоха, потому что это всё, что осталось от ее мужа. Неудивительно, что обе волшебницы тщательно стараются избегать друг друга.

При крайней необходимости Лаэраль может приказать Важре развязать руки Серой Страже. До тех пор, пока не будет отдан этот приказ, Серой Страже не разрешено проводить свои операции в Глубоководье, хотя шпионы Лаэраль докладывают ей, что Важра тайно задействовала членов элитного ордена и отправила их на ряд несанкционированных миссий. Лаэраль не желает вступать в конфронтацию с Важрой по этому вопросу, выдавая свою пассивность как проверку компетентности Важры.

Лаэраль Сереброрукая

Средний гуманоид (человек), хаотично-добрый

Класс Доспеха 18 (*мантия архимага*)
Очки Здоровья 228 (24к8 + 120)
Скорость 30 фт.

СИЛ 13 (+1) **ЛОВ** 17 (+3) **ТЕЛ** 20 (+5)
ИНТ 20 (+5) **МДР** 20 (+5) **ХАР** 19 (+4)

Спасброски Инт +11, Мдр +11
Навыки Магия +17, История +17, Проницательность +11, Восприятие +11, Убеждение +10
Сопротивление к урону огненный
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям Отравленный
Чувства истинное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 21
Языки Общий, Драконов, Дварфов, Эльфов, Гигантов, Инферно
УрОпасности 17 (18000 опыта)

Особое снаряжение. Лаэраль носит *белую мантию архимага* (учтён в её статистике). Она владеет длинным мечом – *языком пламени*.
Сопротивление магии. Пока на ней надета *мантия архимага*, Лаэраль совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.
Колдовство. Лаэраль является заклинателем 19 уровня. Её способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 21, +13 к атакам заклинаниями).
У Лаэраль подготовлены следующие заклинания волшебника:
Заговоры (неограниченно): *свет [light], волшебная рука [mage hand], малая иллюзия [minor illusion], фокусы [prestidigitation], луч холода [ray of frost]*
1-й уровень (неограниченно): *обнаружение магии [detect magic], маскировка [disguise self], волшебная стрела [magic missile], щит [shield]*
2-й уровень (неограниченно): *обнаружение мыслей [detect thoughts], невидимость [invisibility], туманный шаг [misty step]*
3-й уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell], полёт [fly], послание [sending], языки [tongues]*
4-й уровень (3 ячейки): *изгнание [banishment], высшая невидимость [greater invisibility], упругая сфера Отилюка [Otiluke's resilient sphere]*
5-й уровень (3 ячейки): *конус холода [cone of холод], обет [geas], ментальная связь Рори [Rory's telepathic bond]*
6-й уровень (2 ячейки): *сфера неуязвимости [globe of invulnerability], множественное внушение[mass suggestion]*
7-й уровень (1 ячейка): *радужные брызги [prismatic spray], телепортация [teleport]*
8-й уровень (1 ячейка): *слабоумие [feeblemind], слово силы: оглушение [power word stun]*
9-й уровень (1 ячейка): *остановка времени [time stop]*

Действия
Мультиатака. Лаэраль совершает три атаки серебром волос и *языком пламени* в любой последовательности. Она может сколдовать одно заклинание 1-го уровня или заговор, до или после проведения этих атак.
Серебро волос*. Рукопашная атака оружием*: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 7 (2к6) урон силовым полем, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 19 или будет парализована на 1 минуту. Цель может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект в случае успеха.
Язык пламени*. Рукопашная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к8 + 1) рубящий урон плюс 7 (2к6) огненный урон, или 6 (1к10 + 1) рубящий урон плюс 7 (2к6) огненный урон при использовании двумя руками.
Огонь заклинаний (перезаряжается после длительного отдыха). Волшебный, безжалостный, серебряный огонь вспыхивает вокруг Лаэраль не нанося ей вреда, до тех пор пока она не станет недееспособной или не использует действие, чтобы его погасить. Во время действия серебряного огня она получает одно из следующих преимуществ по своему выбору:

- Может дышать под водой.
- Может обходиться без еды и воды.
- Невосприимчива к магии, которая будет определять ее мысли, правдивость, мировоззрение или тип существа.
- Получает устойчивость к урону от холода и не получает вреда от температур до -50 градусов по Фаренгейту.

Пока присутствует серебряный огонь, у нее есть следующие дополнительные варианты действий:

- Сколдовать заклинание *лечения ран [cure wounds]*. Цель восстанавливает 1к8 + 5 очков здоровья. После этого бросьте к6, если выпадает 1 - серебряный огонь исчезает.
- Сколдовать *заклинание возрождение [revivify]* без материальных компонентов. После этого бросьте к6, если выпадает 1 или 2 - серебряный огонь исчезает.
- Выпустить серебряный огонь линией в 60-футов и шириной 5 футов или 30-футовым конусом. Объекты в области, которые ни на ком не надеты и никто не несет, получают 26 (4к12) урона от огня. Каждое существо в области делает спасбросок Ловкости Сл 21, получая 26 (4к12) урона от огня при неудаче, или вдвое меньше урона при успехе. После этого, бросьте к6, если выпадет от 1 до 3 - серебряный огонь исчезает.

МЕЛУН ВАРДРАГОН

Поклоняющийся Тиморе Мелун - умелый, грозный воин в расцвете сил обожающий хорошую драку. Его друзья (среди которых Ренар Неверембер и Важра Сафар) отзываются о нём, как об искреннем, необычайно удачливом оптимисте. До недавних пор он состоял в рядах Серой Стражи и подчинялся непосредственно Черному Посоху. В последние месяцы Мелуна почти в любое время можно застать среди завсегдатаев Зияющего Портала.

Три месяца назад, заскучавший без дела Мелун решил сопровождать неопытную группу авантюристов в Подгорье. Там его удача и кончилась. Во время отдыха приключенцы были атакованы монстрами Занатара, включая пожирателей интеллекта. Одно из существ сумело добраться до мозга Мелуна, превратив чемпиона Тиморы в свою марионетку. После этого Мелун прикончил своих ничего не подозревающих спутников и вернулся в Глубоководье уже в качестве шпиона Гильдии Занатара.

Пожиратель интеллекта, поселившийся в голове Мелуна, принадлежит Нихилуру, иллитиду на службе у Занатара. Он знает все, что знал Мелун, и Мелун ничем не отличается от себя самого, каким он и был до спуска в Подгорье. Он постоянно ошивается в Зияющем Портале, активно контактируя с искателями приключений и предлагает им свою

помощь всякий раз, когда это кажется уместным. Основная задача пожирателя интеллекта - отговорить авантюристов от спуска в Подгорье и заставить их выполнять дела, способствующие помочь Занатару в достижении своих целей. Чаще всего - это устранение противников Занатара, и Мелун всегда навязывается сражаться вместе с теми, кто попал на его уловку.

Мелун Вардрагон

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)
Очки Здоровья 143 (22к8 + 44)
Скорость 30 фт.

СИЛ 20 (+5) **ЛОВ** 15 (+2) **ТЕЛ** 14 (+2)
ИНТ 10 (+0) **МДР** 14 (+2) **ХАР** 15 (+2)

Спасброски Сил +9, Тел +6
Навыки Атлетика +9, Выживание +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Глубинная речь, телепатия 60 фт
УрОпасности 9 (5000 опыта)

Особое снаряжение. Мелун владелец *Лазурного Лезвия* (см. приложение А), но не может настроиться на него и поэтому не получает никаких преимуществ.
Неукротимый (2/день). Мелун может перебросить проваленный бросок и должен использовать новый результат.
Второе дыхание (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Мелун может бонусным действием восстановить 20 очков здоровья.

Действия
Мультиатака. Мелун совершает четыре атаки *Лазурным Лезвием*.
Лазурное лезвие. *Рукопашная атака*: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (1к12 + 5) рубящий урон.

Корректировка игровой статистики. Если Мелун был убит и впоследствии воскрешён, его истинная сущность восстанавливается, и игровая статистика изменяется следующим образом:

- Мелун нейтрально-добрый.
- Теряет способность к телепатии и возможность говорить и понимать Глубинную речь.
- Он может настроиться на *Лазурное Лезвие* (см. приложение А).

МИРТ

Некогда известный как Мирт Безжалостный и Старый Волк, Мирт разбогател и заработал репутацию авантюриста и бабника. Сегодня пожилой и мудрый Мирт это Тайный Лорд, помощник Арфистов и близкий советник Лаэраль Сереброрукой. Годы не измотали его, и хотя он и располнел, он остается сильным, энергичным человеком с ясным умом. Мирт пережил столетие при помощи магии, и из всех Тайных Лордов он меньше всего озабочен сокрытием своей личности.

Несмотря на свои внушительные габариты, когда это необходимо, Мирт может быстро перемещаться и он не позволил зачахнуть своим навыкам авантюриста. Его жена, Аспер, скончалась несколько лет назад и оставшийся без надзора их особняк пуст и неухожен. Мирт проводит свои дни погрузившись в политику и коротает ночи в пьянстве и разврате.

Сокровище. У Мирта есть много магических предметов, но носит он их лишь несколько, экипируясь ими только по мере необходимости.

В дополнение к своему магическому снаряжению у Мирта есть *комплект одежды Лорда* (см. приложение А). Он надевает его на официальные встречи с другими Тайными Лордами.

Мирт
Средний гуманоид (человек), хаотично-добрый

Класс Доспеха 16 (*наручи защиты*)
Очки Здоровья 153 (18к8 + 72)
Скорость 30 фт.

СИЛ 18 (+4) **ЛОВ** 18 (+4) **ТЕЛ** 18 (+4)
ИНТ 15 (+2) **МДР** 12 (+1) **ХАР** 15 (+2)

Спасброски Лов +8, Мдр +5
Навыки Акробатика +8, Атлетика +8, Восприятие +5, Убеждение +6, Скрытность +8
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Общий, Дварфов
УрОпасности 9 (5000 опыта)

Особое снаряжение. Мирт носит *наручи защиты* и *кольцо регенерации*. Он также владеет *длинным мечом +1* и *кинжалом +1*.
Жестокость. Оружие ближнего боя при попадании Миртом по цели наносит одну дополнительную кость своего урона (уже включено в атаки ниже).
Увёртливость. Если Мирт подвергнется эффекту, позволяющему совершить спасбросок Ловкости для получения лишь половины урона, то он вместо этого не получает урона при успешном спасброске, или половину при неудачном спасброске. Он не сможет применить эту особенность, если окажется недееспособным.
Скрытая атака (1/ход). Мирт наносит дополнительных 24 (7к6) урона при попадании по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, либо когда цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника, а сам Мирт совершил бросок атаки без помехи.

Действия
Мультиатака. Мирт совершает три атаки: две *+1 длинным мечом* и одну *+1 кинжалом*.
+1 Длинный меч*. Рукопашная атака оружием*: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) рубящий урон, или 16 (2к10 + 5) рубящий урон при использовании двумя руками.
+1 Кинжал*. Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 10 (2к4 + 5) колющий урон при рукопашной атаке, или 7 (1к4 + 5) колющий урон при дальнобойной атаке.

Реакции
Парирование. Мирт добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого Мирт должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

Летающие змеи Жентарима

МЭНШУН

Много лет назад, клон древнего архимага, представленный в этом приключении просто «Мэншун», проник в Глубоководье и с тех пор скрывался в Башнях Колат, расположенных в Южном Округе города.

Подлинный Мэншун был одним из основателей Жентарима. Преданный до мозга костей злу, он нажил себе противников по всему Фаэруну, включая таких могущественных заклинателей, как Келбен Арунсун и Элминстер. Опасаясь, что враги смогут его уничтожить, Мэншун при помощи магии создал несколько клонов самого себя - но что-то пошло не так и они все одновременно активировались, после чего попытались уничтожить друг друга в серии конфликтов, известных как Войны Мэншунов.

В настоящий момент, когда подлинный Мэншун мертв, широко распространено мнение, что все его клоны также были уничтожены. Однако, как минимум трое, все еще живы. Тот, кто находится сейчас в Глубоководье, избежал смерти укрывшись в Подгорье, где в итоге столкнулся с Халастером Черным Плащом. После небольшой магической дуэли, Халастер пленил Мэншуна и ампутировал клону по только ему известным причинам по локоть левую руку. Мэншун смог вырваться из заключения и покинул Подгорье, укрывшись в городе над ним. Попытки магическим образом восстановить свою отрубленную конечность потерпели неудачу, вынудив его создать для себя искусственную руку и кисть.

Под контролем Мэншуна оказались Башни Колат, разрушенное поместье в Южном Округе, построенное когда-то двумя магами и заброшенное ими много лет назад. Здания поместья окружены магическим барьером, обладающим свойствами заклинания *силовая стена [wall of force].* Мэншун редко покидает башни и использует при этом круг телепортации, поэтому никто никогда его не видел входящим или выходящим из них.

Планы Мэншуна относительно Глубоководья начинаются с замены членов Городского Дозора на верных только ему одному наемников Чёрной Сети. Подкупая и шантажируя Тайных Лордов, он надеется вытеснить Лаэраль Сереброрукую с поста Публичного Лорда и самому занять её место. После чего убить Черного Посоха, ослабить Тайных Лордов до простых вассалов и объявить себя Королем Магом Глубоководья. Как только город окажется в его когтях, Мэншун сможет вернуться в Подгорье, раз и навсегда уничтожить Халастера и присвоить себе все богатства подземелья.

Мэншун

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 19 (*мантия архимага, посох силы*)
Очки Здоровья 126 (23к8 + 23)
Скорость 30 фт.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 12 (+1)
ИНТ 23 (+6) **МДР** 15 (+2) **ХАР** 16 (+3)

Спасброски Сил +2, Лов +4, Тел +3, Инт +13, Мдр +9, Хар +5
Навыки Магия +11, История +11
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Драконов, Гоблинов, Инферно, Орков, Подземный
УрОпасности 13 (10000 опыта)

Особое снаряжение. Мэншун носит *черную мантию архимага* и владеет *посохом силы* (оба учтены в его статистике). Количество оставшихся зарядов в посохе определяется броском 2к10.

Сопротивление магии. Мэншун, облаченный в свою *мантию архимага*, имеет преимущество в спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

Колдовство. Мэншун является заклинателем 18 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 21, +15 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], свет [light], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation], электрошок [shocking grasp]*
1-й уровень (4 ячейки): *обнаружение магии [detect magic], доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], щит [shield]*
2-й уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей [detect thoughts], отражения [mirror image], туманный шаг [misty step]*
3-й уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell], молния [lightning bolt], послание [sending]*
4-й уровень (3 ячейки): *огненный щит [fire щит], высшая невидимость [greater invisibility], превращение [polymorph]*
5-й уровень (3 ячейки): *длань Бигби [Bigby's hand], наблюдение [scrying], силовая стена [wall ofсиловым полем]*
6-й уровень (1 ячейка): *окаменение [flesh to stone], сфера неуязвимости [globe of invulnerability]*
7-й уровень (1 ячейка): *перст смерти [finger of death], подобие [simulacrum]*
8-й уровень (1 ячейка): *слабоумие [feeblemind], сокрытие разума [mind blank]*
9-й уровень (1 ячейка): *заточение [imprisonment], слово силы: смерть [power word kill]*

Действия

Металлический кулак. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящий урон.

Посох силы. *Рукопашная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящий урон, или 6 (1к8 + 2) дробящий урон при использовании двумя руками. Мэншун может потратить 1 заряд посоха, чтобы нанести дополнительно 3 (1к6) силового урона при попадании.

Подобие (клон) Мэншуна

По мере необходимости Мэншун использует заклинание *подобие [simulacrum]* для создания магической копии самого себя. Он модифицировал заклинание, чтобы увеличить очки жизни своего клона за счет своих колдовских способностей.

У Мэншуна может быть одновременно только один клон, и он использует его в качестве подчиненного, чтобы командовать своими полевыми агентами Жентарима. Если клон уничтожен, Мэншун создаст другой. Каждый клон имеет статистику **Мэншуна**, со следующими изменениями:

- Клон не имеет особого снаряжения. Следовательно, его КД 12 и у него нет черты Сопротивление магии и возможностей от *Посоха силы*.
- У него нет ячеек заклинаний 6-го уровня и выше.
- Его УрОпасности 8 (3900 XP).

Нарл Зибриндас и его телохранитель-грелл

НАРЛ ЗИБРИНДАС

Советник Занатара - нервный и коварный мужчина-дроу Нарл Зибриндас. Дом Нарла давно уничтожен, но он и его старший брат Солун выжили и присоединились к Бреган Д'Эрт. Год назад Нарлу дали трудную задачу по проникновению в Гильдию Занатара и при этом как можно ближе подобраться к самому бехолдеру. Он не только добился успеха, но и в процессе завоевания доверия Занатара сумел убедить его устранить других советников. Понимая, что в конце концов паранойя бехолдера заставит

Занатара поставить под сомнение его преданность, Нарл все больше беспокоится о своем будущем. Если ему придётся выбирать между своей шкурой и Бреган Д'Эрт, он выберет себя и предаст ради собственного спасения своих союзников-дроу.

Занатар подозревает, что с Нарлом что-то не так, и недавно он приставил к нему телохранителя-**грелла**, которому предписано избавиться от Нарла при первых признаках его неверности.

Игровая статистика. Нарл Зибриндас - **дроу-маг**. Когда ему нужно пообщаться со своим братом, он подготавливает и использует заклинание *послание [sending]*. В дополнение к своему снаряжению у Нарла есть флакон с тремя дозами контактного яда глазоцапа [eyescratch]. Существо, контактирующее с ядом, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14 или будет отравлено в течение 1 часа и ослеплено на время отравления. Заклинание *малое восстановление [lesser restoration]* или подобная магия отменяет действие эффекта.

НИМБЛРАЙТ

Нимблрайт ("проворное создание") - магический конструкт созданный для того, чтобы служить в качестве охранника или убийцы. Состоит преимущественно из древесины легких пород и приводится в движение магией. Когда он одет в простую одежду или эффектные наряды, его можно принять за гуманоида. Нимблрайт не подвержен эмоциям, его лицо застыло в том выражении, которое ему придал создатель.

Дуэлянт. Нимблрайт движется как танцор и сражается как сорвиголова, используя уклонения и парирования, для избежания урона и ловко уклоняясь от врагов.

Природа конструкта. Нимблрайт не нуждается в воздухе, еде, питье и сне. Полученный урон можно устранить при помощи заклинания *починка [mending],* но если очки здоровья нимблрайта достигнут нуля, он будет разрушен без возможности восстановления.

Нимблрайт

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 18 (естественная броня)
Очки Здоровья 45 (6к8 + 18)
Скорость 60 фт.

СИЛ 12 (+1) **ЛОВ** 18 (+4) **ТЕЛ** 17 (+3)
ИНТ 8 (-1) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 6 (-2)

Спасброски Лов +6
Навыки Акробатика +8, Восприятие +2
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий от немагических атак
Иммунитет к состояниям Истощение, Испуганный, Окаменевший, Отравленный
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Понимает один язык на котором говорит его создатель, но сам говорить не может
УрОпасности 4 (1100 опыта)

Сопротивление магии. Нимблрайт совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.
Магическое Оружие. Атаки оружием нимблрайта магические.
Ремонтопригодность. До тех пор, пока у него остается хотя бы 1 очко здоровья, нимблрайт восстанавливает 1 очко здоровья, когда на него колдуют заклинание *починка [mending].*
Неспотыкающийся. У нимблрайта преимущество в спасбросках Силы и Ловкости, против эффектов, которые могут его сбить с ног.

Действия

Мультиатака. Нимблрайт совершает три атаки: две рапирой и одну кинжалом.
Рапира. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 8 (1к8 + 4) колющий урон.
Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 6 (1к4 + 4) колющий урон.

Реакции

Парирование. Нимблрайт добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого нимблрайт должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

НИХИЛУР

Иллитид Нихилур работает на Занатара, создавая пожирателей интеллекта и выпуская их в канализацию Глубоководья. Любой пожиратель интеллекта нападает на первого же встречного гуманоида, используя затем свою жертву как марионетку, чтобы шпионить в городе и передавать информацию Нихилуру. Иногда пожиратель интеллекта получает приказ найти особенную цель, например, члена Городской Стражи или Городского Дозора. В отдельных случаях им приказывается захватить конкретных жителей Глубоководья и доставить их в Порт Черепа с целью выкупа или продажи в рабство.

Чуждый этому миру разум Нихилура позволяет ему считать себя равным Занатару. Однако он не заинтересован в том, чтобы занять его место, предпочитая действовать из тени осуществляя свои собственные жестокие планы.

Игровая статистика. Нихилур - **свежеватель разума.**

НОСКА УР'ГРЕЙ

Носка - безжалостный головорез из Гильдии Занатара. Зеленая слизь в Подгорье растворила его левую руку до предплечья, и он заменил её на прикрепленный к культе тяжелый арбалет.

Игровая статистика. Носка Ургрей - щитовой дварф, **головорез**, со следующими изменениями:

- Носка - нейтрально-злой.
- Он обладает следующими расовыми чертами: Скорость передвижения 25 футов. Имеет преимущество при спасбросках против яда и сопротивлению урону от яда. Темное зрение 60 футов. Говорит на Общем и языке Дварфов.
- При проверках Силы во время Лазания, из-за его инвалидности, Носка имеет помеху.

ОРИНАКС

Оринакс - взрослый золотой дракон мужского пола, который может игнорировать чары *драконьего посоха Ахайрона* (см. «Защита Ахайрона от драконов») и проживать в городе. Маарил, архимаг, последний владелец *драконьего посоха Ахайрона*, был дружен с Оринаксом и пригласил дракона побыть с ним в городской Башне Дракона. Во время Магической Чумы Маарила настигло безумие и он покинул Глубоководье, отдав *драконий посох Ахайрона* Оринаксу. (См. приложение А для информации о *драконьем посохе*.)

Когда Дагульт Неверембер стал Публичным Лордом Глубоководья, он заключил сделку с драконом. По её условиям, Оринакс мог оставить себе *драконий посох Ахайрона* в обмен на охрану хранилища под городом. Когда Неверембер в конце концов заберет сокровища из хранилища, Оринакс и *драконий посох* могут вернуться в Башню Дракона. Однако так сложилось,

что за сокровищем так никто и не пришёл, и верный своему слову Оринакс остался в хранилище. Хранилище защищено от магии прорицания, и в Глубоководье не осталось никого, кто бы знал о Оринаксе или местонахождении *драконьего посоха*.

Игровая статистика. Оринакс - **взрослый золотой дракон**. Он часто принимает форму пожилого золотого дварфа по имени Барок Молотозвон, опирающего на *драконий посох* в качестве трости.

ОРОНД ГРАЛХУНД

Гралхунды - дворяне, торгующие оружием и наемниками, их семейный девиз - «Мы рассмотрим проблему с обеих сторон». Оронд - глава семейства, но он не слишком сообразителен и образован. Понимая это в глубине своей души, он предоставляет вести переговоры и плести интриги своей жене Яле.

Несколько лет назад, когда кое-кто из Тайных Лордов неожиданно были убиты один за другим, лорд Гралхунд предполагал, что его жена займет одно из освободившихся мест. Однако этого так и не произошло, несмотря на многочисленные обещания и взятки. После того, как на них так и не обратили внимания, Оронд был безумно недоволен и зол, и пребывает в этом состоянии до сих пор.

Агенты Жентарима, преданные Мэншуну, примерно год назад сделали предложение Гралхундам о сотрудничестве и дворяне заключили с ними союз. Дом Гралхунд спонсирует Жентов и разрешает использовать свой дворянский семейный особняк в качестве убежища. В обмен на это род Гралхундов получает все преимущества, которые может предоставить им Черная Сеть, включая сведения собранные шпионами. Таким образом, Женты используют Дом Гралхунд в качестве щита, а Гралхунды используют Жентов для выяснения личности и слабостей Тайных Лордов.

Оронд так до сих пор и не осознал, как сильно переплелась Черная Сеть с его семьёй и что теперь практически невозможно отделить одно от другого. В Глубоководье не секрет, что Черная Сеть прочно укоренилась в Доме Гралхундов. Но при этом мало кто знает, что Женты у них - агенты Мэншуна. Ни Оронд, ни кто-либо другой из членов его семьи ничего не знают про клон мага. Поскольку Оронд и его жена заинтересованные лица союза, местный лидер Черной Сети Урстул Флоксин проживает с ними в их семейном особняке.

Оронд - невысокий, коренастый, всегда хорошо одетый, симпатичный мужчина. Но когда он открывает рот, его хамская натура, раздутое чувство собственной важности, хрупкое эго и презренное суждение о «простом сброде» выходит на первый план и шарм от первого впечатления быстро испаряется. Когда жены нет рядом, он склонен к чрезмерному хвастовству и вспышкам гнева. На переговоры с незнакомцами всегда берёт с собой своего телохранителя полуорка Храббаза, опасаясь что на него в любой момент могут напасть и ограбить. В присутствии Ялы, Оронд становится совершенно другим человеком: тихим, чуть ли не робким и счастливым оттого, что его жена находится в центре внимания.

Все дела с Жентаримом Оронд доверил вести Яле, целыми днями наблюдая как тренируются наемники, оплачивая счета и разглагольствуя о расходах на ведение бизнеса в городе. Хотя он и человек, Оронд родился с хвостом как у тифлинга. Хвост ампутировали ещё в детстве, но шрам так и остался.

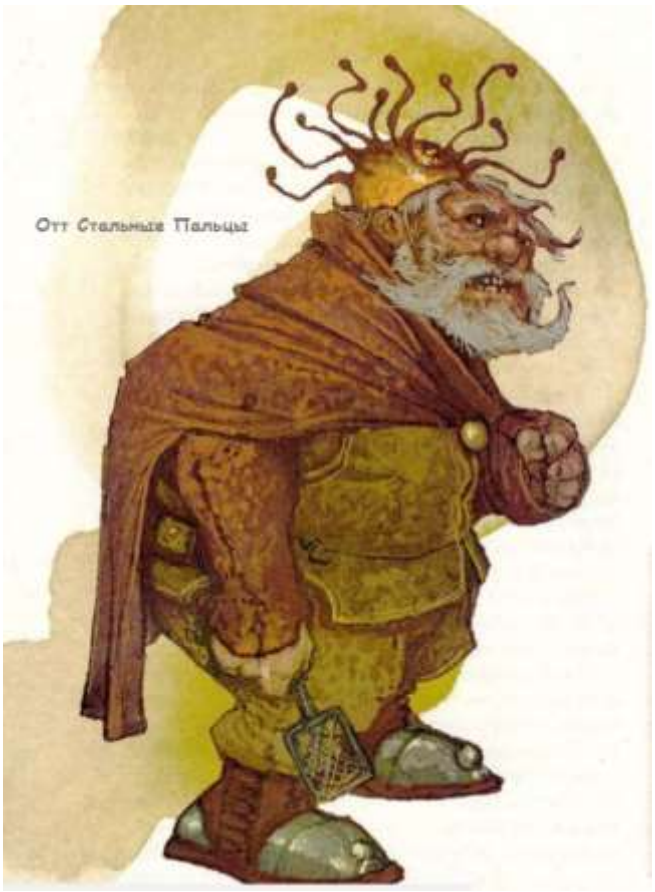
Игровая статистика. Оронд Гралхунд - человек, тетирианец, **дворянин** со следующими изменениями:

- Оронд - нейтрально-злой.
- Его Интеллект 9 (-1).
- Несмотря на то, что изучал другие языки, говорит только на Общем.

ОСВАЛЬДО КАССАЛАНТЕР

Аммалия и Викторо Кассалантер обменяли душу своего старшего ребенка на власть. Лишенного человеческого облика Освальда, приковали цепями на Вилле Кассалантеров и он медленно превращался в дьявола (причем безумного). Теперь когда это существо чистого зла и ненависти, нет никакой надежды вернуть всё обратно.

Игровая статистика. Освальдо - **дьявол цепей**.



ОТТ СТАЛЬНЫЕ ПАЛЬЦЫ

У дварфа Отта Стальные Пальцы нервная работа - ухаживать за Силгар, любимой рыбкой Занатара. В свободное время он поклоняется Заггтмой, Демонической Королеве Грибов, выращивая шампиньоны, споры и плесень. Отт всегда носит кожаную тюбетейку, с нашитыми на неё искусственными глазными стебельками бехолдера.

Игровая статистика. Отт - **культист** щитовой дварф со следующими изменениями:

- Отт хаотически-злой.
- Он обладает следующими расовыми чертами:

Скорость передвижения 25 футов. Имеет преимущество при спасбросках против яда и сопротивлению урону от яда. Темное зрение 60 футов. Говорит на Общем и языке Дварфов.

- Показатели Интеллекта 6 (-2) и Религии +0.

РЕМАЛИЯ ХЭВЕНТРИ

Ремалия (Реми для друзей) - Леди Дома Ульбринтер руководящая действиями Арфистов в Глубоководье. Она стала одной из активных городских сил добра после того, как наёмные ассасины убили ее мужа, Артагаста Ульбринтера, и уничтожили его останки. Она солнечный эльф и у нее двое взрослых детей (сын - полуэльф Арциус, обучающийся музыке в Серебряной Луне, и дочь - полуэльфийка Серенор, живущая на острове Аларон в Муншаэ с мужем и дочерью). У Леди Хэвентри есть несколько верных слуг и шпионов.

Реми устраивает на своей, защищенной всевозможными заклинаниями, вилле тайные собрания Арфистов. Для доставки сообщений шпионам Арфистов, действующих по всему городу, она использует *статуэтку удивительной силы* в виде серебряного ворона.

Ремалия Хэвентри

Средний гуманоид (эльф), хаотично-добрый

Класс Доспеха 12 (15 *доспехи мага*)
Очки Здоровья 66 (12к8 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 13 (+1)
ИНТ 18 (+4) **МДР** 15 (+2) **ХАР** 17 (+3)

Спасброски Инт +8, Мдр +6
Навыки Магия +8, Обман +7, История +8, Убеждение +7
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Драконов, Дварфов, Эльфов, Полурослико
УрОпасности 9 (5000 опыта)

Особое снаряжение. У Ремалии есть *статуэтка удивительной силы* (серебряный ворон).
Наследие фей. Ремалия совершает с преимуществом спасброски от очарования, и её невозможно магически усыпить.
Колдовство. Ремалия является заклинателем 13 уровня. Её способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 16, +8 к атакам заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания волшебника:
Заговоры (неограниченно): *пляшущие огоньки [dancing lights], волшебная рука [mage hand], починка [mending], сообщение [message], луч холода [ray of frost]*
1-й уровень (4 ячейки): *сигнал тревоги [alarm]*, доспехи мага [mage armor]*, волшебная стрела [magic missile], щит [shield]**
2-й уровень (3 ячейки): *волшебный замок [arcane lock]*, невидимость [invisibility]*
3-й уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell]*, рассеивание магии [dispel magic]*, огненный шар [огненный шар]*
4-й уровень (3 ячейки): *изгнание [banishment]*, каменная кожа [stoneskin]**
5-й уровень (2 ячейки): *конус холода [cone of холод], силовая стена [wall of force]*
6-й уровень (1 ячейка): *окаменение [flesh to stone], сфера неуязвимости [globe of invulnerability]**
7-й уровень (1 ячейка): *знак [symbol]*, телепортация [teleport]*
*Заклинания школы Ограждения от 1-го ур и выше
Магическая защита. У Ремалии есть магическая защита, количеством 30 единиц. Всякий раз, при получении урона защита принимает его на себя. Если единицы магической защиты падают до 0, оставшийся урон получает Ремалия. Когда Ремалия колдует заклинания школы ограждения 1–го уровня или выше, защита восстанавливает свои единицы, равные удвоенному уровню заклинания.

Действия
Кинжал. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к4 + 2) колющий урон.

РЕНАР НЕВЕРЕМБЕР

Ренар - живущий отдельно сын Дагулта Неверембера, бывшего Публичного Лорда Глубоководья и нынешнего Лорда Невервинтера. Отец и сын ненавидят друг друга, и Ренар совершенно не в восторге, когда ему приходится разгребать бардак, оставленный его отцом. Качества, которые есть у обоих - это эффектная внешность, любовь к алкоголю и талант к дипломатии. Чего не хватает Ренару, так это воинственности его отца, дурного нрава и неверных решений.

Ренар живет на внушительное наследство, оставленное ему матерью. Выйдя из юношеского возраста, он несколько остепенился и отдалился от каких-либо приключений. Являясь Арфистом, он проводит много времени защищая жителей Глубоководья от тех, кто, подобно его отцу, лишает их денег и собственных прав. Ему принадлежит Дом Неверемберов, четырёхэтажная резиденция в Морском Округе. Однако Ренар там почти не бывает, так как в доме за ним постоянно следят шпионы, верные его отцу. Разрешив друзьям использовать особняк по своему усмотрению, Ренар проводит большую часть своего времени в тавернах и ночных клубах.

Некоторые считают, что разрыв отношений Ренара с отцом - не что иное, как притворство, и что любой, кто носит имя Неверембер, является врагом Глубоководья. Ренар только качает головой на эти обвинения и продолжает жить своей жизнью. У него много могущественных друзей, надёжно прикрывающих его спину.

Игровая статистика. Ренар Неверембер - человек, иллусканец, со статистикой **сорвиголовы** со следующими изменениями:

- Ренар хаотично добрый.
- Он говорит на Общем.

САЙС КРОМЛИ

Сайс Кромли - сержант Городского Дозора в отставке, сообразительный и при этом полный сарказма, располагающий к себе человек. По просьбе Барнибуса Бластвинда он иногда выходит из своей отставки, и помогает магу в расследовании необычных городских преступлений. Обычно он занимается опросом свидетелей и пострадавших, умело вытягивая из них нужную информацию. Несмотря на то, что когда-то Кромли был строгим сторонником устава Дозора и ношения формы одежды, теперь, когда он официально находится в отставке, Сайс расслабился и закрыл на эти темы глаза.

Игровая статистика. Сайс Кромли - человек, иллусканец, **ветеран**, со следующими изменениями:

- Сайс законно-добрый.
- Его Харизма 14 и Запугивание +4.
- Он говорит на Общем.

СМОТРЯЩИЙ

Смотрящий – это крошечное проявление снов бехолдеров. Он напоминает бехолдера, который вызвал его существование, но его тело всего 8 дюймов в ширину и имеет только четыре глазных стебелька. Бехолдер может видеть глазами смотрящего и использовать его, чтобы шпионить как за врагами, так и за другими его приспешниками.

Смотрящий не может говорить ни на одном языке, но может примерно мимикрировать слова и предложения писклявой пародией. Одинокий смотрящий избегает драк со Средними или еще более крупными существами, но их свора может позариться и на большую добычу. Смотрящий может следовать за гуманоидом на своей территории, шумно подражая их речи и в общем ведя себя неприятно, но сбегает, если на него нападает кто–то, кого он не может убить.

Смотрящий

Смотрящий
Крохотная аберрация, нейтрально–злая

Класс Доспеха 13
Очки здоровья 13 (3к4 + 6)
Скорость 0 фт., полёт 30 фт. (парение)

СИЛ 3 (-4) **ЛОВ** 17 (+3) **ТЕЛ** 14 (+2)
ИНТ 3 (-4) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 7 (-2)

Спасброски Мдр +2
Навыки Восприятие +4, Скрытность +5
Иммунитет к состояниям Сбитый с ног / Лежащий ничком
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки —
УрОпасности 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Бонусным действием Смотрящий может двигаться на количество футов равное его скорости в направлении видимого им враждебного существа.
Мимикрия. Смотрящий может подражать звукам речи, которую когда–либо слышал, на любом языке. Существо, которое слышит эти звуки, может определить, что это имитация при успешной проверке Мудрости (Проницательности) Сл 10.

Действия
Укус. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание*: 1 ед. колющих повреждений.
Лучи из Глаз. Смотрящий выстреливает двумя случайными магическими лучами из глаз (перебрасывайте повторы), выбирая одну или две цели не далее 60 футов от себя, которые может видеть:

1. Изумляющий Луч. Целевое существо должно успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 12 или стать очарованным до начала следующего хода смотрящего. Пока цель очарована таким образом, ее скорость уменьшена вдвое, и она получает помеху к броскам на попадание.

2. Луч Страха. Целевое существо должно успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 12 или стать испуганной до начала следующего хода смотрящего.

3. Морозный Луч. Целевое существо должно успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 12 или получить 10 (3к6) урона холодом.

4. Телекинетический Луч. Если цель является Средним существом или меньше, то она должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 12 или сдвинется на 30 футов по прямой от смотрящего. Если цель – объект весом менее 10 фунтов, который ни на ком не надет и его никто не несет, то смотрящий может сдвинуть его на 30 футов в любом направлении. Смотрящий также может управлять объектами таким лучом, например пользоваться простым инструментом или открыть контейнер.

СОРВИГОЛОВА

Сорвиголовы – харизматичные авантюристы, которые живут по своему собственному кодексу чести. Они жаждут славы, часто балуются романтичными свиданиями, и часто живут жизнью пиратов и корсаров, редко остающиеся в одном месте надолго.

Сорвиголова
Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (кожаный доспех)
Очки здоровья 66 (12к8 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ 12 (+1) **ЛОВ** 18 (+4) **ТЕЛ** 12 (+1)
ИНТ 14 (+2) **МДР** 11 (+0) **ХАР** 15 (+2)

Навыки Акробатика +8, Атлетика +5, Убеждение +6
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Общий)
УрОпасности 3 (700 опыта)

Проворный. Сорвиголова может каждый ход бонусным действием совершать Рывок или Отход.

Вежливая защита. Пока сорвиголова носит лёгкую броню или не носит броню и не носит щит, к КД добавляется модификатор Харизмы.

Действия
Мультиатака. Сорвиголова совершает три атаки: одну кинжалом и две рапирой.
Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +6 к по- паданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к4 + 4).
Рапира. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Колющий урон 8 (1к8 + 4).

ТОРВИН ДВЕ БОРОДЫ

В гильдии Занатара Торвин главный изобретатель и мастер по изготовлению ловушек. Он также является платным информатором Арфистов, держа эту фракцию, по возможности, в курсе планов Занатара. Используя предлог проведения техобслуживания своего хозяйства, Торвин прикрывает им тайные встречи со шпионами Арфистов в Порту Черепа и в других местах.

Торвин носит очки в железной оправе и с ним всегда большой, тяжелый гаечный ключ, который считается как увеличенная вдвое дубина. Также у него с собой инструменты каменщика, инструменты кузнеца и воровские инструменты, и он опытен в обращении с каждым из них.

Игровая статистика. Торвин - щитовой дварф, **обыватель**, со следующими изменениями:

- Торвин законно-нейтральный.
- Он обладает следующими расовыми чертами: Скорость передвижения 25 футов. Имеет преимущество при спасбросках против яда и сопротивлению урону от яда. Темное зрение 60 футов. Говорит на Общем и языке Дварфов.
- Его Интеллект 16 (+3).

УРСТУЛ ФЛОКСИН

Работающий на Мэншуна Урстул Флоксин - лидер находящегося в Доме Гралхунд отделения Жентарима. Он отъявленный головорез, грубиян и редкостный подлец, но Гралхунды терпят его, так как он снабжает их добытыми его шпионами сведениями со всего города. Урстул получает приказы от действующего в настоящее время клона Мэншуна, который появляется в Доме Гралхунд используя *телепортационный круг* (соединенный с кругом в Башнях Колат).

Урстул - крупный, коренастый мужчина примерно сорока лет. В Доме Гралхунд он ведёт себя так, как будто всё здесь принадлежит ему. У него есть набор черных **летающих змей**, при помощи которых он отправляет сообщения своим подчиненным по всему городу.

Игровая статистика. Урстул Флоксин - человек, иллусканец, **убийца**, со следующими изменениями:

- Урстул - законно-злой.
- Говорит на Общем, языке Орков и знает воровской язык жестов.

УЧЕНИК ВОЛШЕБНИКА

Ученики – новички среди заклинателей магов, служащие более опытному волшебнику или учащиеся в школе. Они выполняют черную работу, такую как готовка и уборка в обмен на обучение основам магии.

Ученик волшебника

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10
Очки здоровья 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 10 (+0) **ТЕЛ** 10 (+0)
ИНТ 14 (+2) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 11 (+0)

Навыки Магия +4, История +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Общий)
УрОпасности 1/4 (50 опыта)

Колдовство. Ученик является заклинателем 1 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:
Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], починка [mending], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (2 ячейки): *огненные ладони [burning hands], маскировка [disguise self], щит [shield]*

Действия
Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: Колющий урон 2 (1к4).

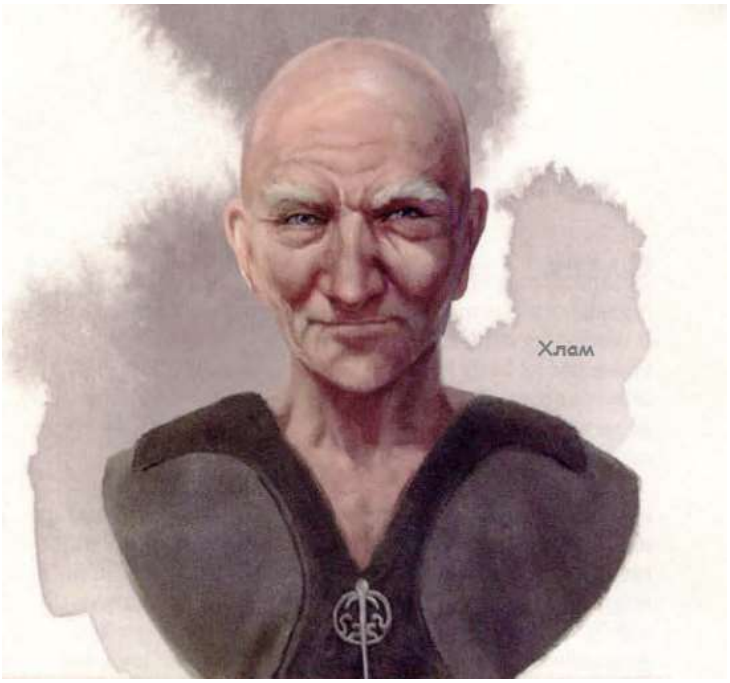
ФЛУН БЛАГМАР

Флун, уроженец Глубоководья, красивый, но не шибко умный, парень в возрасте около 30 лет. Раньше он подрабатывал в борделях эскорт-услугами, но на момент текущего времени нигде не трудится. Несколько месяцев назад

случай свёл его с женатым дворянином, которого Флун застукал в "нескромном развлечении", и теперь парень живет за счёт щедрой взятки, которую ему платят за молчание.

Флун проводит большую часть времени, выпивая и кутя со своими друзьями в питейных заведениях по всему городу. Он доволен своей симпатичной внешностью и не знает чем заняться, проявляя мало интереса к тому, чтобы как-то зарабатывать на жизнь.

Игровая статистика. Флун - хаотично-добрый человек иллусканец-**обыватель** с Интеллектом 7 (-2) и Харизмой 13 (+1). Он говорит на Общем.



ХЛАМ

Этот почтеннейший монах, человек, живет в пещере на склоне горы Глубокая Вода, примерно на полпути к её вершине. Хлам - Грандмастер Ордена Беспристрастных, небольшой монашеской группы почитающей Тира. Потенциальные ученики периодически посещают его, чтобы познать Путь Священных Кулаков, сочетающий в себе жреческую магию и тренировки монахов. После чего они, обычно с синяками, возвращаются растерянными в город и не склонны к повторным визитам к Хламу.

Во времена больших проблем можно призвать Хлама на помощь. Иногда он предлагает жемчужины мудрости, а иногда и спускается из своей пещеры, чтобы навести порядок при помощи своих кулаков. В качестве полезной личности, он может появиться в любой момент истории, а персонажи, если им понадобится его наставление и тренировки, могут посетить его в своей пещере. Орден Латной Рукавицы считает его своим верным союзником.

У Хлама иммунитет к болезням и ему не нужна пища и вода. Хотя он и стареет, но не страдает при этом от старческой слабости.

Хлам

Средний гуманоид (человек), законно-добрый

Класс Доспеха 22 (Защита без доспехов)
Очки Здоровья 137 (25к8 + 25)
Скорость 60 фт.

СИЛ 11 (+0) **ЛОВ** 24 (+7} **ТЕЛ** 13 (+1)
ИНТ 14 (+2) **МДР** 21 (+5) **ХАР** 14 (+2)

Спасброски Сил +5, Лов +12
Навыки Атлетика +5, Религия +7
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям Очарованный, Испуганный, Отравленный
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Все языки (устные)
УрОпасности 16 (15000 опыта)

Колдовство. Хлам является заклинателем 5 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 18, +10 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *указание [guidance], свет [light], священное пламя [sacred flame], уход за умирающим [spare the dying]*
1-й уровень (4 ячейки): *обнаружение добра и зла [detect evil and good], лечащее слово [healing word], убежище [sanctuary], щит веры [shield of faith]*
2-й уровень (3 ячейки): *умиротворение [calm emotions], молебен лечения [prayer of healing], тишина [silence]*
3-й уровень (2 ячейки): *защита от энергии [protection from energy], снятие проклятья [remove curse], послание [sending]*

Увертливость. Если Хлам подвергается эффекту, позволяющему совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого он не получает урона при успешном спасброске и получает только половину урона при проваленном. Он не может использовать эту черту, когда недееспособен.

Энергетические удары. Безоружные удары Хлама считаются магическими.

Защита без доспехов. Пока Хлам не носит ни доспехи, ни щит, к КД прибавляется его модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Хлам совершает три атаки используя безоружный удар, дротики или и то и другое.

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 12 (1к10 + 7). Если цель является существом, Хлам может выбрать один из следующих дополнительных эффектов:

- Цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 18, а иначе роняет один носимый предмет на выбор Хлама.
- Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 18 или будет сбита с ног.
- Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 18, или станет ошеломлённой до конца следующего хода Хлама.

Дротик. *Дальнобойная атака оружием*: +12 к попаданию, дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (1к4 + 7) колющего урона.

Дрожащая ладонь (перезарядка 6). *Рукопашная атака оружием*: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* Цель должна совершить спасбросок Телосложения с Сл 18. При провале, здоровье цели опускаются до 0, а в случае успеха она получит 55 (10к10) урона некротической энергией.

Исцеление тела (перезаряжается после продолжительного отдыха). Хлам восстанавливает 60 очков здоровья.

Реакции

Отражение снарядов. В ответ на попадание по нему атакой

дальнобойным оружием, Хлам отражает снаряд. Урон от этой атаки уменьшается на 1к10 + 27. Если урон уменьшился до 0, Хлам поймал снаряд, если он достаточно мал, чтобы держать его одной рукой, и у него свободная рука.
Медленное падение. Хлам уменьшает полученный им дробящий урон от падения на 100.

Легендарные действия
Хлам может совершить 3 легендарных действия, на выбор из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Хлам восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.
Скорый шаг. Хлам перемещается со своей скоростью, не провоцируя атаки.
Безоружный удар (стоит 2 действия). Хлам наносит один безоружный удар.
Невидимость (стоит 3 действия). Хлам становится невидимым до конца своего следующего хода. Эффект заканчивается, если Хлам атакует или произносит заклинание.

ХОДЯЩИЕ СТАТУИ ГЛУБОКОВОДЬЯ

В разных местах Глубоководья находятся восемь огромных статуй, которые могут защитить город во время великой опасности. Из-за того, что они слишком опасны, ходящие статуи используются только для защиты от армий и, на первый взгляд, непобедимых врагов.

Ходящие Статуи Глубоководья

Громадный конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (естественная броня)
Очки Здоровья 314 (17к20 + 136)
Скорость 60 фт.

СИЛ 30 (+10) **ЛОВ** 8 (-1) **ТЕЛ** 27 (+8)
ИНТ 1 (-5) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 1 (-5)

Спасброски Тел +14
Иммунитет к урону холод, огненный, яд, психический; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак проведённых не адамантиновым оружием
Иммунитет к состояниям Очарованный, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Ошеломлённый
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10
Языки -
УрОпасности 18 (20000 опыта)

Рассыпающийся Колосс. Когда очки здоровья статуи падают до нуля, она разрушается. Любое существо на земле в пределах 30 футов от рассыпающейся статуи, делает спасбросок Ловкости Сл 22, получая при неудаче 22 (4к10) дробящего урона или вдвое меньше урона при успехе.
Неизменная форма. Статуя невосприимчива к любым заклинаниям или эффектам, изменяющим облик.
Сопротивление магии. Статуя совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.
Осадный монстр. Статуя наносит двойной урон объектам и сооружениям.

Действия
Мультиатака. Статуя совершает две рукопашные атаки.
Удар. *Рукопашная атака оружием*: +16 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 29 (3к12 + 10) дробящий урон.
Брошенный камень. *Дальнобойная атака оружием*: + 16 к попаданию, дистанция 200/800 фт., одна цель. *Попадание*: 43 (6к10 + 10) дробящий урон.

У каждой статуи своё имя и уникальный внешний вид (см. «Ходящие статуи»), но с точки зрения статистики они похожи. Статуя, известная как Дева Меча, слишком разбита, чтобы ее можно было оживить, и только владелец *Черного Посоха* (см. приложение А) может оживить остальные семь.

Достопримечательности. На протяжении многих лет жители Глубоководья возводили сооружения рядом со статуями и прямо на них, полагая, что они теперь не более чем украшение местности. Пока статуи не активны, они не представляют опасности, но при оживлении любые конструкции, прикрепленные к ходящим статуям, будут сразу же разрушены.

Природа конструкта. Ходящие статуи не нуждаются в воздухе, еде, питье и сне.

ХРАББАЗ

Храббаз - мускулистый, с заячьей губой, полуорк, служащий телохранителем Лорда и Леди Дома Гралхунд. Он хорошо воспитан и всегда безупречно одет - обезоруживающая внешность и хладнокровное сердце убийцы. Он с большим уважением относится к Леди Яле Гралхунд, и гораздо меньше к её унылому мужу, считая что не помешало бы разок или два врезать Оронду чтобы сбить с того спесь.

Храббаз

Средний гуманоид (полуорк), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12
Очки Здоровья 112 (15к8+45)
Скорость 30 фт.

СИЛ 20 (+5) **ЛОВ** 15 (+2) **ТЕЛ** 17 (+3)
ИНТ 10 (+0) **МДР** 14 (+2) **ХАР** 12 (+1)

Спасброски Сил +8, Тел +6
Навыки Атлетика +8, Запугивание +4, Восприятие +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15
Языки Общий, Орков
УрОпасности 5 (1800 опыта)

Неукротимый (2/день). Храббаз может перебросить проваленный бросок и должен использовать новый результат.
Непоколебимая стойкость (перезаряжается после длительного отдыха). Когда очки здоровья Храббаза уменьшатся до нуля, он не будет убит, а вместо этого очки здоровья будут равны 1.

Действия
Мультиатака. Храббаз совершает три атаки моргенштерном.
Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием*: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 9 (1к8 + 5) колющий урон, плюс 3 (1к6) колющий урон если у Храббаза больше половины его очков здоровья.

ЧЕРНАЯ ГАДЮКА

Черная Гадюка был печально известным взломщиком, карманником, грабителем и убийцей, который умер сто лет назад после долгой и бесчестной карьеры. Эслив Рознар, дерзкая молодая дворянка, недавно заимствовала личность Черной Гадюки, чтобы вести под ней тайную преступную жизнь. Как и многие другие дворяне, Эслив распускает слухи о подвигах Черной Гадюки, чтобы укрепить веру в мистического злодея.

Более ста лет назад семья Рознар была осуждена и изгнана из Глубоководья за работорговлю, но сейчас снова вернулась в город. Тщетные попытки Рознаров вернуть себе уважение, которого они, по их мнению заслуживают, раздражает их. Работорговля продолжается в Амне и в других местах, и они считают это ерундой по сравнению с теми "скелетами в шкафах" что находятся в других благородных домах. Однако из-за небольшой семейной ссоры, которая стала достоянием общественности, имя Рознаров было обесчещено на столетие. Учитывая постоянные усилия семьи для того, чтобы смыть с себя дурную репутацию и завоевать уважение других, Эслив была воспитана как самая настоящая аристократка, сполна получив уроки этикета, танца и самообладания, как и подобает человеку ее положения.

В юные годы Эслив открыто бунтовала против обучения, но такое поведение приводило к запертым дверям по ночам и охранникам, следящим за каждым ее движением в течение дня. Поэтому она научилась взламывать замки, вытаскивать ключи с поясов и сумок,

карабкаться по стенам и прокрадываться мимо охранников - играя идеальную дочь днем, и вырываться на свободу ночью. Чтобы скрыть свою личность от встреченных, она одевала капюшон и маску, сменив свои прекрасные платья на практичную одежду, которую ее родители никогда бы не позволили ей носить.

Эслив неплохо научилась подражать легендарной Чёрной Гадюке. Когда она откидывает полы своего плаща, демонстрируя свой костюм злодея, большинство людей бросают свои кошельки и предпочитают сбежать. Если это сразу не срабатывает, то обычно нужно ещё вынуть из ножен кинжал. Конечно, некоторые из дворян, её потенциальные цели, сделаны из более сурового материала, поэтому Эслив также научилась сражаться. Она знает, что играет в опасные игры, но довольна тем, что, по крайней мере, один из членов семьи Рознар заслужил опасливое уважение со стороны дворян Глубоководья.

Чёрная Гадюка

Средний гуманоид (человек), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 16 (проклёпанный кожаный доспех)
Очки Здоровья 84 (13к8 + 26)
Скорость 30 фт.

СИЛ 11 (+0) **ЛОВ** 18 (+4) **ТЕЛ** 14 (+2)
ИНТ 11 (+0) **МДР** 11 (+0) **ХАР** 12 (+1)

Спасброски Лов +7, Инт +3
Навыки Акробатика +7, Атлетика +3, Восприятие +3, Ловкость рук +7, Скрытность +7
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Воровской жаргон
УрОпасности 5 (1800 опыта)

Хитрое действие. Чёрная Гадюка в каждом ходу боя может бонусным действием совершить Рывок, Отход или Засаду.
Увёртливость. Если Чёрная Гадюка подвергнется эффекту, позволяющему совершить спасбросок Ловкости для получения лишь половины урона, то она вместо этого не получает урона при успешном спасброске, или половину при неудачном спасброске. Она не сможет применить эту особенность, если окажется недееспособной.
Скрытая атака (1/ход). Чёрная Гадюка наносит дополнительных 14 (4к6) урона при попадании по цели атакой оружием, совершённом с преимуществом к броску атаки, либо когда цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника, а сама Гадюка совершила бросок атаки без помехи.

Действия
Мультиатака. Чёрная Гадюка совершает три атаки рапирой.
Рапира. *Рукопашная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющий урон.
Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием*: +7 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющий урон.

Реакции
Невероятное уклонение. Чёрная Гадюка получает вдвое меньше урона от попавшей по ней атаки. Она должна видеть нападающего.

ЯЛА ГРАЛХУНД

Леди Дома Гралхунд отнюдь не глупая дурёха. Руководствуясь житейской мудростью и здравым смыслом, она прекрасно отличает друзей от врагов. Муж её боготворит (см. «Оронд Гралхунд»), и в распоряжении Ялы все ресурсы Дома Гралхунд вместе с возможностями размещенных в особняке агентов Черной Сети.

Яла следит за событиями в городе, держит в узде своих детей и использует свое положение и богатство семьи, чтобы выведать секреты из уст дворян, гильдмастеров и простолюдинов. Хотя ее предыдущие попытки стать Тайным Лордом провалились, она считает, что это лишь вопрос времени, и скоро почётная цель будет достигнута. Как только ей будут известны тайны личности и секреты нескольких Тайных Лордов, Яла уверена, что сможет при помощи подкупа, шантажа и вымогательств вступить в их ряды. После чего, под её эффективным руководством будут приняты проекты, которые обеспечат в будущем процветание Дома Гралхунд на многие годы.

Храббаз, телохранитель-полуорк её мужа, также и её телохранитель (см. "Храббаз") и при этом он более предан ей, чем ему. Она также использует расположенную на их вилле базу Жентарима, как свою личную шпионскую сеть, но не знает, что истинным хозяином Жентов является Мэншун. При деловых отношениях с Жентами она сотрудничает с профессиональным убийцей Урстулом Флоксин (см. "Урстул Флоксин"), с которым обращается как с подчиненным.

Игровая статистика. Яла Гралхунд - человек, тетирианка, **дворянка** со следующими изменениями:

- Яла нейтрально-злая.
- Её Интеллект 16 (+3).
- Говорит на Общем и Инферно.

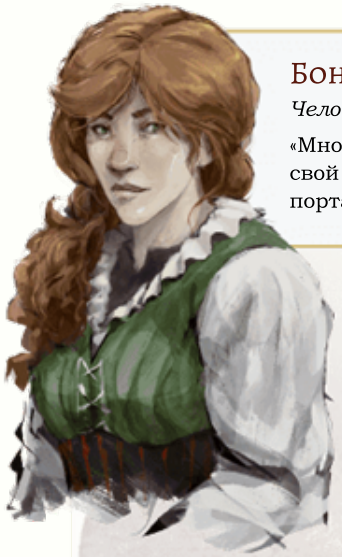
Приложение С: Раздаточный материал

Знакомые лица «Зияющего портала»

Дурнан

Человек, владелец таверны

«Я дам тебе бесплатно кувшин эля, если мы не будем говорить о погоде».



Бонни

Человек, барменша

«Многие авантюристы начинают свой путь к величию в “Зияющем портале”. И все пьют эль».

«Трёхструнный»

Человек, бард

«Любой может сыграть на лютне “Трое Фламбини”, а попробуй это сделать на трёх струнах».

Джалестер Сильвермейн

Человек, завсегдатай

«Хочешь знать, что происходит в нашем прекрасном городе? Хватай табурет. Никуда не уходи».

Мелун Вардрагон

Человек, известный авантюрист

«Герои, я прав? Быть может, когда-нибудь вы вступите в Серую Стражу. Могу я угостить вас элем?»

Обайа Удой

Человек, жрица Ваукин

«Красоты Глубоководья восхищают. Говорю вам, я никогда в жизни не видела столько денег!»

Ягра Каменный Кулак

Полуорк, наёмница

«Поборемся на руках? Надеюсь, ты сильнее, чем выглядишь».

Свод законов

Наказание за преступление может быть одно или сразу несколько из списка ниже. Всё зависит от характера преступления, кто его совершил и против кого, а также от уголовного прошлого осужденного:

- Смерть
- Изгнание (на несколько лет)
- Порка (определенное количество ударов)
- Каторга (тяжёлая работа в течении нескольких дней, месяцев или лет в зависимости от тяжести преступления)
- Тюремное заключение в темницах Замка Глубоководья (на срок от нескольких дней или месяцев в зависимости от тяжести преступления)
- Штраф (который будет уплачен городу; невозможность оплаты приведёт к заключению и/или каторге)
- Возмещение ущерба (выплачиваемые потерпевшей стороне или его родственникам; неспособность возместить нанесенный ущерб приведёт к заключению и/или каторге)
- Указ о запрете (накладывается на какую-то деятельность; нарушение указа может привести к заключению, каторге и/или штрафу)

I. Преступления против лордов, чиновников и дворян

Нападение или выдача себя за лорда: смерть

Нападение или выдача себя за чиновника или дворянина: порка, заключение на 10 дней и штраф до 500 зм

Шантаж чиновника: порка и изгнание до 10 лет

Подкуп или попытка дать взятку чиновнику: изгнание на срок до 20 лет и штраф в двойном размере от суммы взятки

Убийство лорда, чиновника или дворянина: смерть

Использование магии для влияния на лорда без его согласия: заключение до 1 года, штраф или возмещение ущерба в размере 1 000 зм

Использование магии для влияния на чиновника без его согласия: штраф или возмещение ущерба в размере 1 000 зм и указ о запрете

II. Преступления против города

Поджог: смерть или каторга до 1 года, штраф и/или возмещение ущерба нанесенного пожаром плюс 2 000 зм

Размахивание оружием без уважительной причины: заключение до 10 дней и/или штраф до 10 зм

Шпионаж: смерть или изгнание до конца жизни

Сбыт краденого: штраф в размере стоимости украденного товара и указ о запрете

Подделка официального документа: порка и изгнание до 10 лет

Препятствие правосудию: штраф до 200 зм и каторга на 10 дней

Замусоривание: штраф до 2 зм и указ о запрете

Отравление городского колодца: смерть

Кража: порка с последующим тюремным заключением до 10 дней, каторга сроком до 1 года или штраф на сумму украденных товаров

Измена: смерть

Вандализм: заключение на срок до 10 дней, а также штраф и/или возмещение ущерба стоимости ремонта плюс 100 зм

III. Преступления против богов

Нападение на жреца или верующих: тюремное заключение до 10 дней и возмещение ущерба на сумму до 500 зм

Непристойное поведение в храме: штраф до 5 зм и указ о запрете

Публичное богохульство против бога или церкви: указ о запрете

Кража вещей из храма или подношений: тюремное заключение до 10 дней и возмещение ущерба равное двойной стоимости украденного

Разорение могил: тюремное заключение до 10 дней и возмещение ущерба покрывающего стоимость ремонта плюс 500 зм

IV. Преступления против горожан

Нападение на горожанина: тюремное заключение до 10 дней, порка и возмещение ущерба на сумму до 1 000 зм

Шантаж и запугивание горожанина: штраф или возмещение ущерба на сумму до 500 зм и указ о запрете

Кража со взломом: тюремное заключение на срок до 3 месяцев и возмещение ущерба, равное стоимости украденных товаров плюс 500 зм

Повреждение имущества либо домашнего скота: возмещение ущерба ремонта или замены скотины плюс 500 зм

Нарушение спокойствия: штраф до 25 зм и указ о запрете

Убийство горожанина без оправдывающих обстоятельств: смерть или каторга до 10 лет, а также возмещение ущерба в размере до 1 000 зм родственникам жертвы

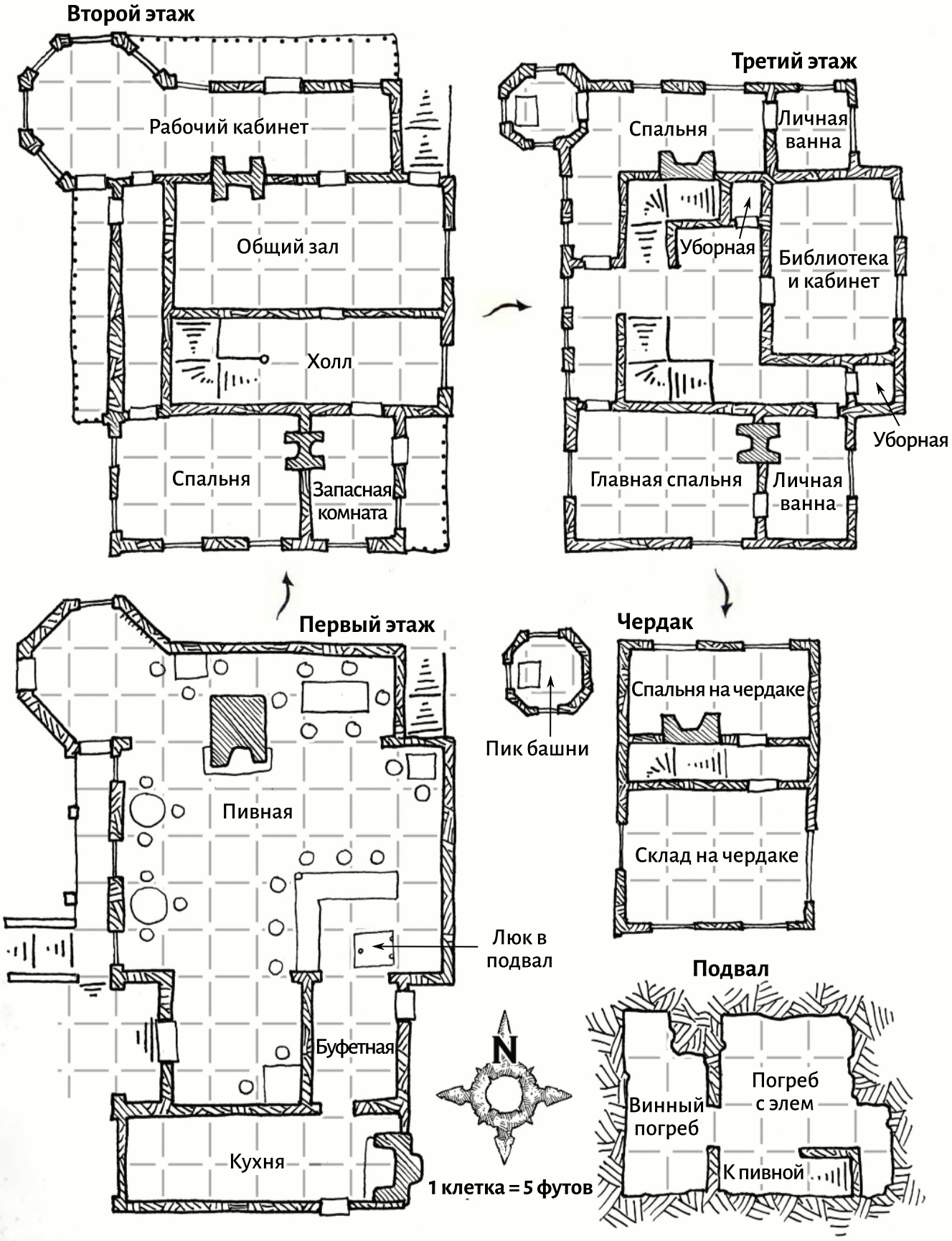
Убийство горожанина с оправдывающими обстоятельствами: изгнание до 5 лет, или каторга до 3 лет, или возмещение ущерба в размере до 1 000 зм родственникам жертвы

Ограбление: каторга до 1 месяца и возмещение ущерба, равное стоимости похищенного товара плюс 500 зм

Рабовладение: порка и каторга до 10 лет

Использование магии для влияния на горожанина без его согласия: штраф или возмещение ущерба на сумму до 1 000 зм и указ о запрете

Особняк Черепа Тролля и таверна



Посетители «Зияющего портала»

1. Викторо Кассалантер
2. Аммалия Кассалантер
3. Важра Сафар
4. Ренар Неверембер
5. Лаэраль Сереброрукая
6. Морденкайнен
7. Квили Веладорн
8. Алустриэль Сереброрукая
9. Симбул
10. Эльминстер
11. Харкл Харпелл
12. Сторм Сереброрукая
13. Селин Сереброрукая
14. Дав Соколиная Рука
15. Флорин Соколиная Рука
16. Иллистил Элвентри
17. Джесаил Сильвентри
18. Мэрит Крепкий Лук
19. Лансерил Снежная Мантия
20. Артус Симбер
21. Волотамп Геддарм
22. Минск и Бу
23. Кридл
24. Делина
25. Вартан Ха'Силвар
26. Приам Агривар
27. Иши Барасумэ
28. Миндер
29. Фокси Фартовая Карта
30. Шенди
31. Обайа Удой
32. Мэншун
33. Йошимо
34. Безымянный
35. Валигар Кортала
36. Абдель Адриан
37. Гекссата
38. Пайкел Валуноплечий
39. Айван Валуноплечий
40. Кэддерли Бонадью
41. Хрольф
42. Дзирт До'Урден
43. Гвенвивар
44. Рукия
45. Реджинальд Круглый Щит
46. Креббиг Маскилир
47. Паук Паррафин
48. Архан Жестокий
49. Тирил Толлгай
50. Дагна Хальвор
51. Джамиля
52. Хитч
53. Драгонбайт
54. Браулвин
55. Дурнан (хозяин)
56. Скип Брикард
57. Диат Вудроу
58. Эвелин Мартин
59. Стрикс
60. Элия
61. Акабар Бел Акаш
62. Оливия Раскеттл
63. Мирт
64. Чёрная Гадюка
65. Артемис Энтрери
66. Джоппа
67. Фелрект Лафин
68. Солун Зибриндас
69. Джарлакс Бэнр
70. Данило Танн
71. Паултин Сеппа
72. Каллиопа
73. Охотник Зира
74. Скимо Странная Бутыль
75. Дэвил Звездная Песня
76. Ташлин Яфира
77. Истрид Хорн
78. Нихилур
79. Носка Ур'грей
80. Нарл Зибриндас
81. Ахмаэрго
82. Торвин Две Бороды
83. Отт Стальные Пальцы
84. Занатар
85. Мэтью Мёрсер

Добро пожаловать в Глубоководье

Знаменитый исследователь Волотамп Геддарм нуждается в вас, чтобы вы выполнили его простую просьбу. Так начинается безумная гонка по округам Глубоководья, в которой вы раскрываете заговор злодеев с участием некоторых из самых влиятельных фигур города.

Вас ждет грандиозная городская авантюра. Продемонстрируйте свое мастерство и браваду против злодеев, с которыми вы никогда раньше не сталкивались, и пусть начнется охота на дракона!

Приключение Dangeons & Dragons
для персонажей 1-5 уровня

Для проведения приключения требуются книги пятой редакции:
Книга Игрока, Руководство Мастера, Бестиарий

DungeonsandDragons.com

ISBN 978-0-7869-6625-7
54995
9 780786 966257
EAN
Sug. Retail: US $49.95 CAN $65.95
Printed in USA C46580000